
100亿美元的小米
“生米煮成熟饭”


塔防游戏精选
华丽丽的塔防大戏


机器帝国
混乱中的智慧



大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第452期

09 月下

本期零售价：7元
邮发代号：82-726



电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

大众软件的移动应用元年

关于移动平台我们将要做的







重磅专题 僵尸吃掉了你的脑子——植物大战僵尸2

特别策划 入口——微信5.0时代

新品初评 黑莓Q10 / 中兴Geek手机 / 羽博纤美Ⅱ智能Galaxy S4保护套

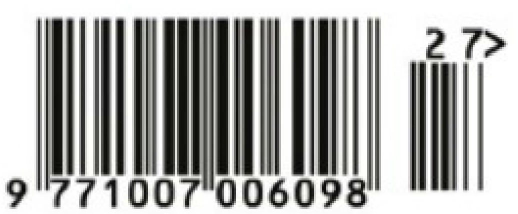
专栏评述 女神你也打飞机？——关于强交互，弱交互，伪交互

掌上APP 猜火车 / WiFi万能钥匙 / 百词斩 / 500px / Mandrake Girls / 奇怪的大冒险 / App女友

评游析道 《王国保卫战：前线》1.2版

www.popsoft.com.cn

ISSN 1007-0060




梦幻龙族II
ml.9hgame.com
梦幻龙族II仙境童话节
登陆游戏领取萌爱礼包
ML.9HGAME.COM
九合天下
九合游戏
9hgame.com
GRAVITY
GAMES


修真世界
XZSJ.11408.COM
装备保值永不废弃
一键升级零失败
镶嵌宝石高保值
低成本免爆打孔
xzsj.11408.com

重点推荐

P26 专栏评述
100亿美元的小米如何达成
“生米煮成熟饭”

雷军在金山起起伏伏的岁月中，最为重要的是积累起广泛的人脉，这些人脉关系最终成为小米手机软件生态圈的有力支持与后盾。



P33 特别策划
入口
微信5.0时代

微信5.0已经成为近期互联网最热门的话题之一。它来势汹汹，意图改变游戏社交、电商支付、语音输入等众多行业的游戏规则。



P92 半月焦点
《植物大战僵尸2》
僵尸吃掉了你的脑子

《植物大战僵尸2》国内版恶评如潮，营收却节节增高；海外版被部分人视为“还算良心”，但美服营收挤不进前20……这到底是什么逻辑？



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
甘　肃	张占华	福　建	刘京华
北　京	董　艺	海　南	邱　文
天　津	刘明洋	河　南	潘　荣
山　西	李　挺	河　北	周　沫
甘　肃	侯　燕	上　海	明　浩
吉　林	马宗顺	山　东	刘　关
重　庆	田　健	河　北	张德海
四　川	魏小叶	北　京	刘　鹏
河　南	潘　柳	上　海	刘　希
黑龙江	侯　然	上　海	赵善俊



▲新锐地带玩具有限公司提供的DNF集换式卡牌游戏（第一版）起始包（1个）补充包（6个）


修真世界
亲！还在玩传统PK吗？
个性PK就要不一样
双向战斗模式
私家定制奥义
不拼装备拼战略
XZSJ.11408.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任）杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 黄利东
毋羽 吴昊 郑弢 陈子赟
本期责编 毋羽
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

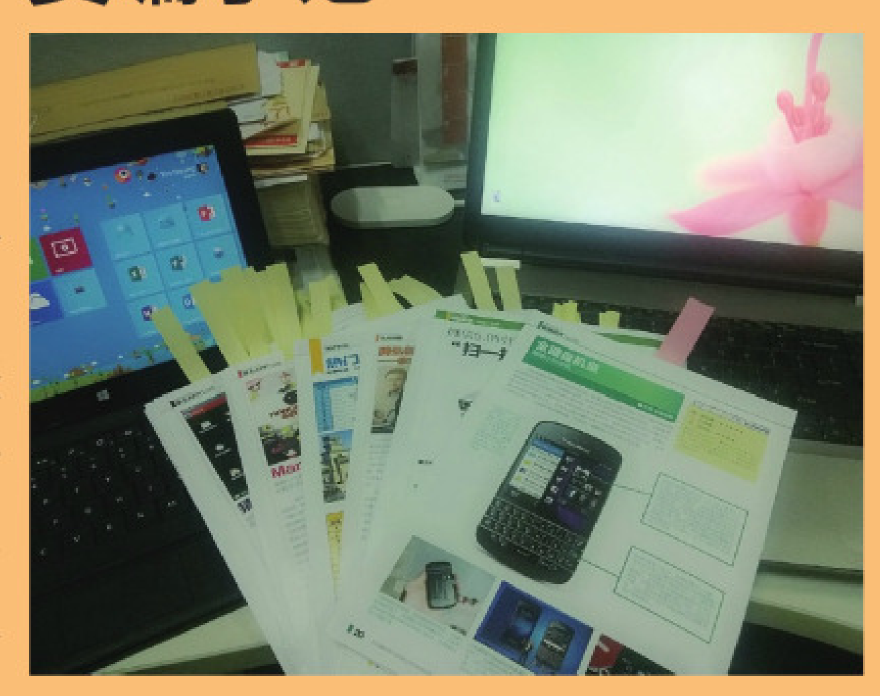
平面设计 汤瑛 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 出版日期 2013年9月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

读编往来

TOPTEN

责编手记



当你拿到本期《大众软件》9月下旬刊的时候，聪明的你肯定会觉察出某种不一样的感觉……到底是什么呢？没错！！你正在见证《大众软件》历史上的一次转型，而且绝不只是增加了新栏目、多了新内容那么简单。移动领域的迅速发展壮大，不仅打击了网媒更打击了平媒，当我们险些被这股强大势力压垮并阵亡的时候，上天给了我们一次甩开包袱大刀阔斧随心所欲的机会，现在想想还真是要感谢这场“灾难”呢。正所谓不破不立，这又是一次创造新事物的运动，又是一次把梦想付诸实践的契机。无论前方的路到底会怎样，我们只要拥有正确的地图、合适的鞋子以及相互鼓励的同路人，就能够到达我们从前无法企及的地方。

本期杂志从最初构想到最后交付出版，历时近两个月时间。策划与制作阶段，本责编得到了编辑部上上下下各位的支持与配合，恕文字有限无法一一细说，在此一并感谢！如果你还想知道更多改版前后的故事、未来企划以及其他想要对你说的话，可以翻开第6、第32、第56、第90、第117页看一看。欢迎各位读者通过微博、邮件以及信件等方式告诉我们，您对本期杂志有什么想法，同时也敬请期待大众软件全新媒介的到来，谢谢各位！

本期责编：世界



九合游戏

GRAVITY
GAMES



笨拙但必需的转身

8月底的网络上可谓风起云涌，秦火火被浇灭了，一些大V们惶惶而退，据说都是因为造谣传谣。不过也有知难而上，逆流而动的勇士，就在这风口浪尖给上又造出了索尼破产的新谣。虽说这个题目起得夸张了写，但专业精神还是很好的，文笔也是不错的，整体思想也是正确的，贴出来当范文吧。

“索尼今晨申请破产。不改变不创新就一定会被淘汰！柯达的葬礼已经被人快要遗忘，摩托罗拉、诺基亚、东芝都在排队等候档期。早些年，国美最鼎盛，这个家电巨头的日子将越来越艰难，结果，老板就被抓了，结果很快，京东商城明目张胆地开始打劫！国美醒来的速度太慢、太慢，等它睁开眼睛，仓库里，剩下一地的悲伤。苏宁总算懂得翻个身子，好歹知道有人正在打劫！而中国联通和中国移动，就实在是沉睡难醒，毕竟牛逼了这么多年，加上是政府支持的后盾，怎么都不相信，一个马化腾，就可以在短短几个月内，直接开仓取钱！一个微信软件的运用，差不多可以把这两个巨头在电话和短信的收费利用方面赶尽杀绝！难怪现在急的跳脚，做出很没有水平的举动，让“江湖大盗”马化腾，狠狠的嘲笑了一番！醒来的速度不够快，就不用醒了，免得伤心，直接送火葬场罢了！未来十年，是中国商业领域大规模打劫的时代，所有大企业的粮仓都可能遭遇打劫！一旦人民的生活方式发生根本性的变化，来不及变革的企业，必定遭遇前所未有的劫数！沃尔玛正在关闭它的多家超市，这个曾经世界第一富豪，正在面临醒过来之后如何转身的问题，至于其他的各类恐龙级的商业巨头，说真的，活下去都是一种耻辱！可惜，大多数人到现在还在把那些所谓亿万富翁当回事，在那里膜拜，却不知道，他们已经身心疲惫、头昏脑胀，看不清前途，找不到归路！更有甚者，居然还在扩张，还不知道进退！越来越快，一切都在一个大规模变革之中，无论是哪一家公司，如果不能够深刻地意识到金钱正随着消费体验的改变，而改变流向，那么，无论过去他们有多成功，未来，都只能够苟延残喘，直到被尘土掩埋。跨界的，从来不是专业的，全部来自于

另一个领域！神出鬼没，你都不知道从那里窜出来的。创新者以前所未有的迅猛，从一个领域进入另一个领域。门缝正在裂开，边界正在打开，传统的广告业、运输业、零售业、酒店业、服务业、医疗卫生等等等等，都可能被逐一击破。更便利、更关联、更全面的商业系统，正在逐一形成，世界开始先分后合，分的，是那些大佬的家业，合的，是新的商业模式。机场，不能够是一个娱乐场么？不可以成为最重要的社交中心么？微信只是一个萌芽，摇一摇的背后，真正的契机在于，人们正在从家庭、办公室走出来，进入一个极大的、广阔的社交需求时代。还在留恋你的路边广告牌？还在把大把的钱投向电视广告？还在以为分众的电梯广告占据了终端？过时啦！要知道，未来谁的WIFI覆盖率越高，谁就越可以占据终端用户的心。租个足够的数据流量，使人们习惯从你这里进入免费的WIFI，你的广告价值都将无可限量。要知道，这么一招多数人都还不懂，也只是用手指头随意想象都可以推断出来。酒吧还是酒吧么？咖啡厅还喝咖啡么？酒店就是用来睡觉的么？餐厅就是用来吃饭的么？美容业就靠折腾那张脸么？肯德基可不可以变成青少年学习交流中心？银行等待的区域可以不可以变成新华书店？飞机机舱可不可能变成国际化的社交平台？你不敢跨界，就有人跨过来打劫，未来十年，是一个海盗嘉华年，各种横空而出的“千年妖怪”将像马云、马化腾一样遍布各个领域，他们两个是开了个头而已，接下来的故事，将越来越精彩。数据重构商业，流量改写未来，旧思想渐渐消失，逐渐变成数据代码。一切都在经历一个推倒重来的过程。”

其实说别人就是在说自己，我们也何尝不是如此。一次次面对潮流的机遇一次次付之东流。小时候看历史总是看不懂，历史上的人都是白痴么？为什么明明应该这样办却偏偏那样干，真是让后人急死。后来长大了才慢慢明白，古人其实不白痴，是写历史的人让我们白痴，在历史每一个不可思议，正常人无法接受的决定背后一定藏着一个合乎规律的解释，只是没人告诉我们或者有人不想告诉我们。大众软件也许也是等候档期中的一员，也有着外人扼腕而不能明了的故事，但我们希望的是这些能够不要发生。当然这就需要我们去积极地创造吧。

我们也许每一天每一刻都在互联网上，但是不等于我们每时每刻都在电脑前，我发现除去工作的时间，电脑已经不是第一的选择，手机和Pad成为了随身利器，这是不可逆转的时代变迁。在接下来的日子里，每月下就将成为IOS和Android的天下。如果说平媒是按月按周最快按天计算，网媒是按天按小时按分钟计算，那么移动信息则是时时传播，也许用平媒来报道移动产品是有那么一丝滑稽，那就只能看这些从小编熬成老编们以慢打快的手段了，但其实每期杂志只不过是实现这一目标中的一环。

这仅仅是转身的开始，开始就不会停止。不要说平媒会死掉，如今已经在讨论网媒的灭亡了。我们不能不改变，我们必须尝试。不是每一次都能华丽地转身，但就是笨拙也必须完成，这是9月下移动应用娱乐内容突然来袭的前世今生吧。



头牌新闻

Google分享渠道经验，为中国手游厂商海外领航

■本刊记者 海参崴渔夫

8月20日，Google在其位于中关村科建大厦的北京办公室，召开了题为“Google助力中国手游赢在海外”的媒体沟通会。会上，来自Google中国、日本和韩国的3位相关负责人，向在场记者介绍了海外手游市场发展现状，并各自分享了自己对于Google如何帮助手游开发商获取海外商机的见解。

目前，移动设备出货量持续高速增长，推动手游行业的飞速发展。中国手游开发商在国内激烈竞争的同时，也在寻找海外市场的蓝海。但他们面临诸多挑战：怎样赢得目标市场用户青睐，如何获取优质用户，打造全球知名游戏品牌。

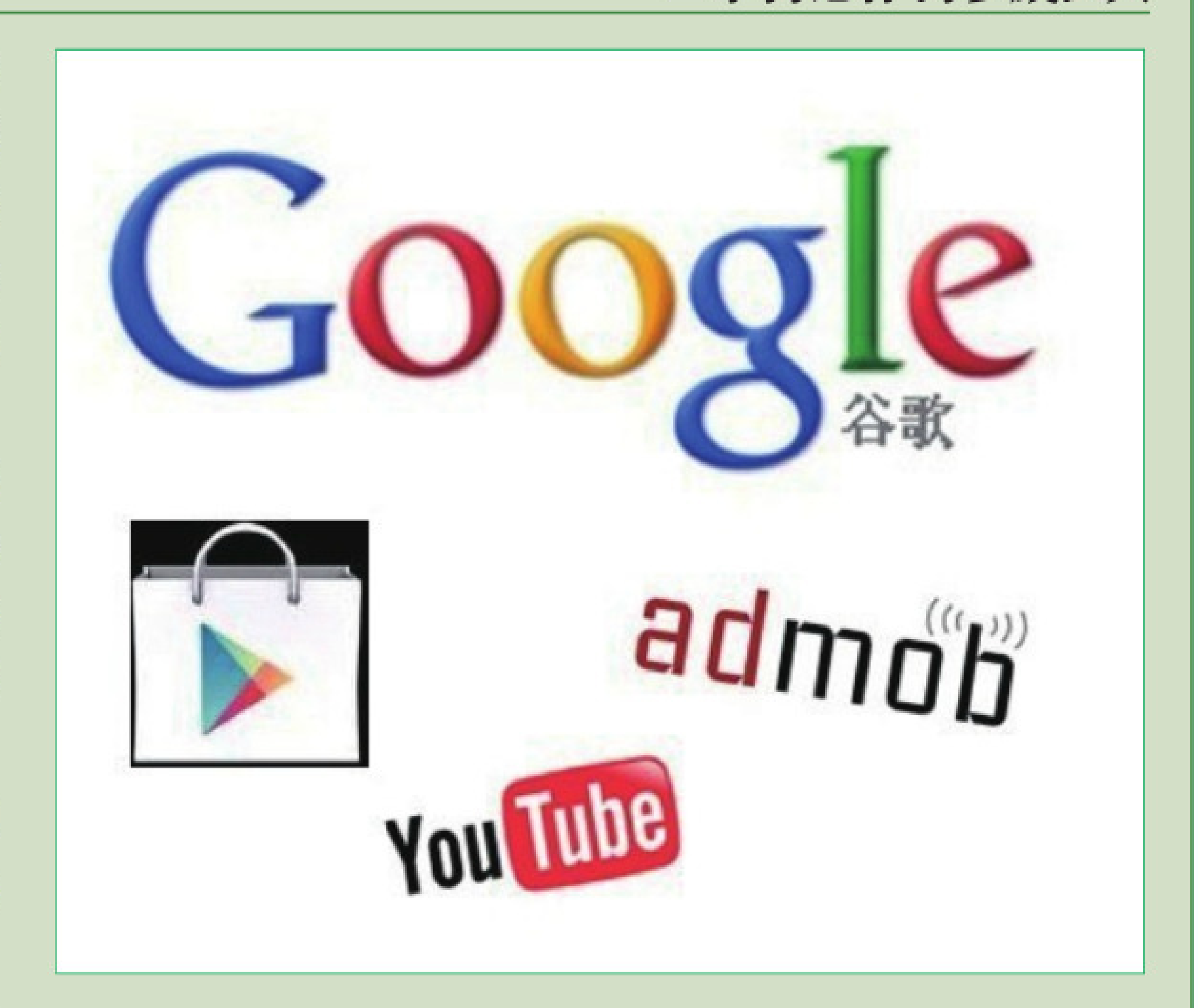
Google中国的张山峰、Google日本的坂本达夫和Google韩国的崔世荣，为中国手游开发商开拓海外市场提出了3条建议，分享了在日韩市场发展的“三步走”战略：

第一步，提升产品曝光率。下载量是手游成功的第一要素，开发者首要让自己的产品在众多同质化游戏中脱颖而出，他们可以选择Google的多种广告类型提升品牌知名度。

第二步，加强用户互动性。比如持续更新游戏吸引老用户“光顾”，或者举行限时活动，针对节日进行促销等。

第三步，建立商业模式。除了付费下载以外，还有很多的方式让开发商通过游戏产品获得收入。比如，应用内付费，开发商可以通过售卖游戏的广告插件或内置游戏来盈利。

与国内的情况有所不同，“Google Play商店”是日韩市场上最重要的Android游戏与应用发布平台。除此以外，Google对广告渠道的驾驭也就堪称驾轻就熟。Google旗下的AdMob网络在去年同期已达到每天40亿次广告请求，现在AdMob覆盖了200个国家和地区的超过30万个移动应用。而来自中国的移动广告请求总数已经排名AdMob全球市场第5名。从2011到2012年期间，中国的移动广告请求增长了120%。



面对海外市场呈现的商机和广阔前景，在国内遭遇激烈竞争和创收困难的中国手机游戏开发商们纷纷开始尝试海外运营的模式。据张山峰介绍，昆仑在线面向韩国推出的《英雄战魂》就是一个成功案例，其在韩国Google Play和TStore的免费下载排行榜中长期排名第一。除游戏本身较佳素质外，在推广方面，昆仑在线利用了Google的应用内广告和YouTube广告，并配合本地市场渠道。另外一款由成都数字天空开发的三国背景策略游戏《雄霸天地》，其对于Google应用内广告在日本市场推广的效果也非常满意。

海外市场具备成熟的游戏产业，用户付费习惯好，手游开发者能够在规范的市场环境中健康发展。中国手游厂商宜及时抓住机遇，迎接挑战，在有经验的平台渠道助力下，将更多产品推向海外，走向全球。P

硬件店

“白里挑一”，魅族MX2白色版1999元登场

8月9日，魅族MX2白色版正式发布，16GB价格仅为1999元。魅族将旗下高端智能机降到2000元内，展现出较强的性价比。

魅族MX2白色版有16G、32G、64G三个容量版本，售价分别为1999元、2399元及3299元。8月10日起用户即可在魅族官方在线商店、天猫魅族官方旗舰店、京东商城以及全国460多家专卖店购买。

魅族MX2白色版采用康宁第二代大猩猩玻璃，经过5层油墨上色技术，使得整机纯白无暇；不锈钢边框经过15种刀具打磨，并改用喷砂工艺处理，再采用钟表的透明镀膜工艺，让边框既防滑、耐腐蚀，也更剔透美观。内部结构经过精心设计，天线、外放、金属罩，甚至每颗螺丝，都与整机的简约设计一脉相承。



MX2白色版依然采用最为优异的核心

头牌新闻

网易联合电信推出易信，剑指移动IM市场

■本刊记者 Oracle

8月19日，中国电信集团公司和网易公司联合在北京举行新闻发布会，共同宣布合资成立浙江翼信科技有限公司，并发布新一代移动即时社交产品“易信”。当天，易信1.0版正式登录各大手机应用商店供用户下载使用。



易信产品启动仪式

易信致力于实现无障碍沟通，打通各种通讯终端，倡导不同移动IM的互联互通。由于易信是一款与电信运营商合作的IM软件，基于真实电话号码和通讯录关系，因此具备了跨网免费短信、免费电话留言等独特功能，可以实现APP与手机、固定电话的互通。即使好友没有登陆易信，甚至手机上没有安装易信，也可以收到信息。用户甚至可以通过易信发送电话语音留言到手机和固定电话，对方收听电话语音留言后即可回复。由于上述种种通讯服务级别的功能，让易信在如今微信一家独大的情况下，仍具备了相当强的竞争能力。

作为IM软件的易信，在软件功能上亦有不少特色，语音、视频、图片、表情和文字的功能一应俱全。语音方面，易信采用了更均衡的音频压缩技术，音频文件格式为AAC，能在文件体积很小的前提下实现高音质效果。软件独有降噪技术，也使用户在嘈杂环境中语音更清晰。图片方面，与同类应用相比，易信图片质量有很大提升，用户将有更好的视觉体验。另外，基于网易云音乐和中国电信“爱音乐”的强大音乐资源，易信可以实现在线发送音乐、在线收听的功能，更加符合新生代年轻群体的交流习惯。

在易信发布24小时后，注册用户数即达到100万，发送各类消息共计1200万条。发布后当天就达到苹果应用商店社交类免费排行榜第一，综合类免费排行榜第三。有分析认为，在双方的共同支持下，易信将有效支撑起中国电信的“一去两化新三者”战略，可以串联网易的优势产品，完善网易移动互联网布局。翼信公司是我国乃至世界上第一个电信运营商与互联网公司成立的合资公司，这实现了电信产业和互联网产业从产品到服务的高度融合，将有可能创造行业发展的新未来。P

构架：1.6GHz的Exynos 4412处理器、2GB运行内存、4.4英寸HD+超视网膜屏幕以及超窄边框、800万像素背照式摄像头。魅族MX2白色版搭载Flyme2.2系统，让操作更加简洁流畅。

惠普首款Android平台一体电脑HP Slate 21 AiO正式上市



2013年8月14日，惠普在北京发布了旗下首款采用Android平台的一体电脑HP Slate 21 AiO。全新的Slate 21拥有操作简单、易于上手、拥有丰富应用软件支持等特点。其采用全新的Android 4.2.2操作系统，支持多人账户登陆功能，可为家庭中每一位用户定制独有的桌面内容和应用软件。

Slate 21搭载了全新的NVIDIA Tegra 4四核心移动处理器，结合机身内置DTS双扬声器，消费者能够享受到更加身临其境的影音娱乐。值得一提的是，用户还可以从Tegra Zone下载THD版本游戏。Slate 21采用21.5英寸IPS广视角面板LED背光全高清触控显示屏，带来了饱满的色彩表现和出色的显示效果。独特的画架式造型设计不仅保证外形的和谐，更拥有15度~70度俯仰角度可调，便于消费者观看或者使用触控操作。

借助机身内置的无线网卡，消费者仅需连接一根电源线就可以使用Slate 21的全部功能，也可根据个人喜好，将键盘、鼠标连接至机身，从而获得更方便的使用体验。另外，这款产品还可以与其他采用Android操作系统的手机、平板进行信息共享，实现同屏显示、便捷连接等功能。其配备的HP TrueVision HD摄像头，可为消费者带来更加清晰的视频通话效果。内置的蓝牙4.0和Wireless Direct无线打印技术，能够确保消费者无需网络连接即可在不同设备间共享视频、照片和数据。

0元购机，联通定制索尼Xperia C S39h手机

索尼Xperia近日正式推出首款千元联通定制智能机——Xperia C S39h，裸机售价为1799元，如选择联通定制版还能享受更多优惠。据悉，联通版Xperia C S39h拥有“156元套餐，0元购机”的优惠政策，只要一次性预存1999元话费，选择156元（含）以上套餐，即可享受0元购机的超值优惠。



Xperia C S39h作为索尼今夏推出的千元智能机，具备5英寸大屏、4核高速处理器、3色机身、双卡双待等主流配置，其内置的WALKMAN具备多项顶级音效调节功能，通过“醇音技术+一键全自动配置”获得最佳音效，还可智能调配复杂的音效配置。

在“一个索尼”战略下，索尼移动在中国大陆地区与国

头牌新闻

《神雕侠侣》公测三天，AppStore双榜进前八

■本刊记者 海参崴渔夫



完美世界旗下2D回合制手游大作《神雕侠侣》，自8月22日正式上架iOS和安卓公测以来，iOS官方版服务器与安卓服务器一直处于爆满状态，为了让更多玩家体验游戏，官方不断加开新服。仅3天时间，《神雕侠侣》就在AppStore双榜（畅销排行榜与免费排行榜）进入前十。

自2012年上半年始，AppStore游戏排行榜遭遇多次严重刷榜，而苹果方面也多次调整、重置计算规则，到今天传统的刷榜手段已经失效。“真的勇士敢于直面人生，好的游戏无惧挑战。”完美手游相关人士表示，作为一款138M的大客户端MMORPG手游，即使苹果修改了计算规则，《神雕侠侣》手游版也能以其高端的游戏品质轻松上榜。产品无论在画面，玩法，交互性方面，相对现有的手游产品都是一次强有力的冲击。

调查AppStore近期榜单可以看出，自22日“神雕”开放下载后各项排名急速上升，一天内各项排名均挺进前50，到第三天iPhone免费榜已占据第八位，iPad畅销榜一度名列第六。

除AppStore数据外，据悉，公测以来《神雕侠侣》的百度指数也一直保持在1.5万左右，相比同期其他游戏推广百度指数仅公测当天跃入高点，之后急速下滑的现象，“神雕”的表现可圈可点。P

内领先的专业数字音乐服务提供商多米音乐以及百度音乐深入合作，为Xperia C S39h用户提供索尼专享会员特权，用户通过定制的多米音乐客户端，可获得索尼音乐独家首发的音乐，以及365天7大多米音乐VIP特权和300万首超大在线曲库的内容，同期还可享受演唱会、签名会等音乐活动，并收到独家索尼音乐艺人问候等特权服务。

Xperia C S39h拥有800万像素的Exmor R摄像头，并具有独特语音导拍功能。开启该功能时，用户可随心使用背部摄像头玩转自拍，手机会智能提示该往哪个方向移动，以便能用最佳的角度完成自拍。

诺基亚发布亲民Lumia 625

2013年7月23日，诺基亚推出具有极高性价比的Lumia家族新品——诺基亚Lumia 625，其支持联通21兆高速网络，可让更多消费者享受到智能手机带来的畅快体验。

诺基亚Lumia 625拥有4.7英寸超敏感触控LCD大屏，外观沿袭诺基亚Lumia系列屡获殊荣的设计，并拥有橙色、黄色、绿色、白色及黑色共5种鲜亮颜色的可更换后壳。

诺基亚Lumia 625具备诺基亚最新旗舰Lumia 1020的诸多创新功能。其中包括一系列整合相机应用，如方便实用的诺基亚智能拍摄（Nokia Smart Camera），可轻松擦除照片中不需要的景或物；动态图片（Cinemagraph）功能可在静止图片中添加动作，更加生动地记录精彩瞬间。



诺基亚Lumia 625搭载最新版本的Windows Phone 8操作系统及诺基亚Lumia Amber Update。主屏动态磁贴实时更新，人脉中心让消费者轻松与朋友及家人随时保持联系。其还配备了Microsoft Office软件以及7GB的SkyDrive云存储空间，消费者更可通过乐随享FM随时下载音乐并离线收听。此外，诺基亚与Coloud公司合力打造了BOOM、POP、KNOCK耳机，融合了高品质音效与性价比，并将麦克风以及控制电话和音乐播放的按钮进行了整合，更加方便用户畅享音乐。

诺基亚Lumia 625零售价为1999人民币，已于8月初在中国上市，在2013年第三季度，它还将在欧洲、亚太、印度，中东、非洲及拉丁美洲上市。

软件圈

Microsoft Exchange Server 2013获卡巴斯基支持

近日，卡巴斯基实验室发布针对邮件服务器安全解决方案——Kaspersky Security 8.0 for Microsoft Exchange Servers

头牌新闻

卡巴斯基全新个人及家庭安全解决方案上市

■本刊记者 世界

2013年8月26日，卡巴斯基实验室在京召开发布会，宣布其最新的个人及家庭安全解决方案（中文版）正式发布。活动中，卡巴斯基亚太区董事总经理、新上任的亚太区市场总监、亚太区技术总监等高层以及代言人周杰伦悉数到场。卡巴斯基的新品除了其久盛不衰的两款个人安全软件，即卡巴斯基安全软件 for PC（KIS）和卡巴斯基反病毒软件（KAV）以外，还推出了一款适用于多平台联网电子设备的整体防护软件，其全称为“卡巴斯基安全软件多设备版”。利用该款产品，仅需一个激活码，即可为PC、Mac、Android智能手机和平板电脑等5台设备提供顶级安全防护。

近年来，随着信息技术的发展，网络安全犯罪瞄准的目标不再局限于PC，也不再仅限于Windows平台。随着智能手机、平板电脑的普遍应用，以及围绕iOS和Android平台的应用开发的蓬勃发展，它们都被列入了网络攻击目录，用户也越来越习惯把个人信息和机密储存其中随身而行。正是这种应用和存储习惯的变化，使得这些设备成为了网络犯罪分子眼中的“摇钱树”。在未来，针对这些设备的攻击将更加复杂和多样。卡巴斯基亚太区董事总经理张立申表示，上述也正是卡巴斯基推出多设备安全软件的原因。

新品发布会上，卡巴斯基的亚太区形象代言人周杰伦再次现身会场，不少“杰迷”参与其中，其新品发布会也成为了卡巴用户与周杰伦粉丝的聚会。P



卡巴斯基亚太区市场总监（左）、卡巴斯基亚太区董事总经理（右）以及代言人周杰伦出席本次发布会

的更新版本。该产品现在支持Microsoft Exchange Server 2013，此外还提升了多项功能并增强了反恶意软件、反垃圾邮件和反钓鱼技术。

KASPERSKY lab
卡巴斯基

Windows 8.1的发布时间正式公布



2013年8月14日，微软正式公布了Windows 8.1的发布时间。自北京时间10月17日晚上7点起，Windows 8.1将在全球范围内，开始通过Windows 8上的Windows应用商店免费为Windows 8用户进行更新推送。Windows 8.1在许多方面做出了改进，例如个性化升级、IE 11、以必应为平台的搜索功能、更多更好的内置应用、增强的Windows应用商店体验以及用户将享受到更方便的SkyDrive云连接等。

有道云笔记全平台发布3.4版本

近日，有道云笔记PC、iPhone、Android多平台同步更新至3.4版本。更新后，用户可对单篇笔记和某个笔记本进行加密，数据安全得到进一步保障。有道云笔记也开放了第三方应用接口，在Android版中，用户可选择新建更多笔记类型，目前已支持豆果美食、脉可寻名片、经纬名片通、速拍二维码等多种第三方笔记。



Firefox 23 发布，正式启用新Logo



2013年8月6日，Mozilla全球同步更新了Windows, Mac, Linux和Android平台中的Firefox，并正式启用重新设计的Logo。桌面版Firefox 23工具栏中新增分享按钮，用户可以直接通过这里讲自己浏览的文字、图片、视频等内容轻松分享给社交网络上的好友，无需离开当前网页开启社交网络的页面。并且也可以在侧边栏中来和社交网络中的好友进行评论、分享等互动。

Firefox for Android对用户的体验进行了一系列更新。标题栏会在不使用的时候自动隐藏，地址栏还能够自动补全域名，智能地址屏新增支持标签页切换，让用户可以轻松在智能地址屏中找到任何一个打开的标签页，无需重复开启。

晶合热点

中国顶级游戏客服赛事开战，曝光游戏客服真实内幕



第四届游戏客服世界杯由新浪游戏主办，并获得游戏工委支持。作为专业游戏客服赛事，游戏客服世界杯通过多个阶段的丰富比赛考验游戏客服的专业性，服务性以及亲和力。通过全方面的展示游戏客服工作，让玩家了解电话以及屏幕背后的那些神秘面孔。来自全国各地的游戏客服在客服世界杯中相互比拼，展示各自实力，但最终的决定权掌握在万千玩家手中。只有玩家的投票才能决定谁才能晋级，谁才是全国冠军。因此，游戏客服世界杯能够真正促进游戏客服行业的进步，也能让玩家感受到游戏客服们辛苦的工作以及精彩的个人生活。

客服世界杯中最具代表性的环节为电话暗访——通过召集热心玩家通过电话的形式寻求游戏客服的帮助，并记录下全程调查视频。这样的直接方式，能够最大程度上还原游戏客服们的真实水平。客服电话能否快速拨通，客服妹子们解决问题的水平如何，都将被记录下来呈现在全国数千万玩家的面前。所有人都可以在游戏客服世界杯见证所有暗访过程，并通过手中的投票来决定谁才是真正的最强游戏客服团队。

从6月3日起，全国数百家游戏客服团队通过专家评委层层考验仅剩下最强的24支队伍，接下来他们将在全国百万玩家的投票中，向全国总冠军和象征客服最高荣誉的七星级服务奖杯展开冲击。

数码风

尼康发布轻便型数码相机COOLPIX L620、COOLPIX S6600

2013年8月6日，尼康公司全球同步推出COOLPIX L620。

作为一款大倍率变焦轻便型相机，COOLPIX L620配备了有效像素达1809万的背部入射式CMOS传感器，在拍摄夜景或在光线昏暗的室内拍摄时，可实现高感光度低噪点。

COOLPIX L620还搭载了14倍光学变焦尼克尔镜头，具有内置的镜头位移减震功能，避免因相机震动而导致的画面模糊。COOLPIX L620的焦距范围由25mm广角至350mm远摄。支持风光摄影和集体合影所需的广角拍摄；可使用远摄功能拉近与远处物体的距离；支持距离镜头仅约1cm的微距摄影。手持即可轻松捕捉日常风景画面。

此外，COOLPIX L620还具有丰富的高级功能，能够帮助用户轻松捕捉理想画面，它们包括：目标搜索自动对焦功能、简易自动识别场景模式、高级红眼校正功能以及拍摄短片等。





COOLPIX L620沿用了COOLPIX L610的外观设计，握柄的形状和纹理设计使握持更牢固；采用较大的按钮，使用起来更方便；机身上还镶有别致的金属部件。其使用常见的AA碱性电池和AA锂电池，省去了充电电池费时费力的麻烦。

除COOLPIX L620，尼康还同时推出了轻便型数码相机COOLPIX S6600，配备了多角度可翻转显示屏，并可由侧面打开，能够进行高/低角度的灵活拍摄。同时，COOLPIX S6600还拥有手势控制功能。

Intel发布教育平板电脑设计标准



儿童教育领域一直是平板电脑最想占领的市场，但目前只有iPad被广泛接受，以国产品牌为代表的教育平板在市场上有一定的成绩，但应用范围和影响力仍然较小。现在Intel正式宣布进军教育市场，并发布了教育平板电脑和软件的设计参考方案。据相关消息称，Intel的教育平板电脑设计标准包括7英寸和10英寸两种规格，采用Android 4.0系统以及Atom Z2460处理器，预装教育类和McAfee安全等软件。此外，参考设计中还包含机体缓冲材料等安全设计，以抵御意外（或在意料中）的摔打。

阿尔卡特“独角兽”手机

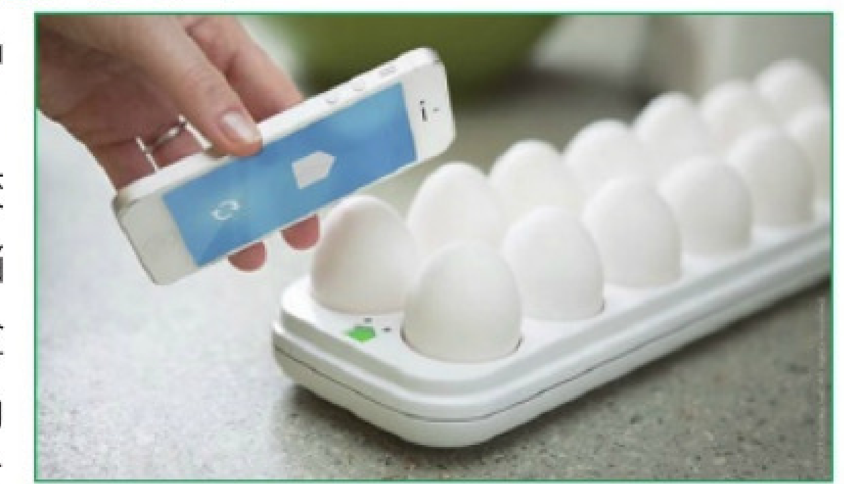


“独角兽”是设计师Jet ONG的一款非常有创意的手机产品，它将手机保护壳融入到手机中，将其成为手机的一部分。这款手机的外壳采用皮革与塑料材质，皮夹式的翻盖设计不仅能保护屏幕，还能同时保护摄像头，USB接口也采用柔性连



接，并隐藏在壳体内。这款手机拥有127mm×73mm×8mm的超薄尺寸，采用Windows Phone系统，配置1200万像素摄像头。

Egg Minder智能鸡蛋盒





不论什么产品只要带上“智能”两字，立刻就会变得高端大气上档次，甚至连鸡蛋盒也不例外。这款Egg Minder就是一个可以连接到互联网的鸡蛋托盘，其外形比传统蛋托稍大一些，还配有一个透明的盖子。它的功能就是通过互联网连接到您的手机，只需通过手机APP就能随时知道盒子里还有多少个鸡蛋。如此高端的产品，难道您不想在朋友面前炫耀一番吗……虽然看起来可笑，但它却代表着物联网的典型应用能力。

可穿戴空气净化器



这款概念产品是将空气净化器变成可穿戴设备，提供随时随地的清新空气。这款空气净化器的外壳由塑料制成，手环为人造革材质，配备了可更换的活性炭滤芯、充电电池和OLED屏幕，能够吸入周围的空气，通过活性炭的吸附作用过滤烟尘和有害气体，净化佩戴者周围的空气。生活在PM 2.5和PM 10指标不时破表的大都市，这款产品至少会让人安心一些吧。



Charging Clip动能充电夹



移动电源是智能手机在旅途中的最佳搭档，不过长途旅行中，移动电源也会有没电的时候，此时骑行玩家可以依靠这款通过动能充电的充电夹（Charging Clip）。其外形像夹子一样，可以夹在自行车车轮钢丝上，通过转动的动能进行充电。此外，它在充电时还会亮起LED灯，也会让夜间骑行更加安全。

Lapdesk ID-T1多功能变形便携笔记本桌/支架



在使用平板电脑或笔记本时，一个可靠的支撑当然是非常重要的，如果您还在寻找一款合适的电脑桌，那么可以看看这款小创意产品。这款电脑桌采用了可拆卸的模块化设计，常规形态下可以像普通电脑桌一样放在桌面上，通过组合之后就可以变成非常舒适的便携式电脑桌，通过双腿可以把它固定在任何一个平面上，然后调节高度，非常方便。P





《Star Command》iOS来袭，风味是否依旧？

STAR COMMAND

沙特
cOMMANDO

有一些游戏需要你自己给自己讲故事，而《Star Command》显然就是一些好故事的承载之地。



2011年，当War Balloon Games在Kickstarter网站上启动《Star Command》募集项目时，一大批玩家被这个好棒的游戏吸引住了——接下来他们就迎来了各式各样的波折，比如说开发公司忽然发现初次募集到的3万多美元在支付各种费用、发放奖品、购买相关设备之后只剩下4000美元用于开发；又比如动手之后发现“做出这个游戏的复杂程度远远超出我们的预估”。但不管怎么样，等待了足够长的时间之后，我们终于能看到这个东西了。

东西很不错，太空格局风格，透着浓浓的《星际迷航》范儿，里面颇有一些古怪的外星人和同样古怪的飞船，你作为一个舰长，可以设计自己的太空船、雇佣船员，而这一切在上等的像素风格下显得特别时髦——说起画面，这游戏的物件造型、色调搭配及动画细节都算得上是教科书式的标杆，单为了画面买下来玩玩都值——如果你是个真的像素风爱好者的话！

正如我在上一段中提到的，你是一艘太空飞船的船长，你有一艘很棒的飞船，你需要合理地分配资源、为你的飞船建设各种功能仓以及雇佣船员。当你觉得自己准备好了，就可以开始探索宇宙，以及，被卷入到一场老套但还不错的剧情中去（一个比较有趣的地方是，这游戏里的坏蛋长相大部分都达到了“一眼就能分辨出的邪恶”的程度）——这多像我们玩过的那些太空题材的游戏，当然如果你是个《超越光速》的爱好者，那么这款游戏简直就是圆了你的梦想。

我有一个“脑补类游戏”理论，意思是：有一些游戏需要玩家用头脑给自己讲故事，用自己的想象力同游戏结合，以获得最大的投入感——换句话说，自己和自己玩儿。《Star Command》就算这种游戏，假如你喜欢《星舰迷航》，迷恋《银河私掠者》和《超越光速》，或者看过几部太空歌剧风的迈尔斯系列小说，那你就一定会喜欢这款游戏。

可是等等，《Star Command》还没达到前辈们的高度，它刚走出了第一步。很显然，游戏开发者试图构建一个庞大、广阔、有爱的游戏世界，但因为种种限制，我们看到了一个“各方面都缩水了80%”的游戏。这游戏的架构足够大，底子也够厚，情怀更无问题。但它们还太简单，还不够丰富。游戏里没有外交、没有贸易、没有足够多样的突发事件，除了一些简单的选择外基本算是单线剧情，游戏中的角色还颇有些脸谱化。总体而言，你能看到一个太空歌剧风格的游戏，但却发现它只有前几幕——这也正是这篇文章名字的由来，它是太空歌剧，但小了点儿。

与上面这个问题相比，游戏的“1对1舰炮战”则更加让我感觉复杂，我理解开发者想在简化操作的前提下让玩家们感觉刺激点儿，他们甚至还贴心地努力让这些锻炼反应力的操作更贴近“想象中的质子鱼雷控制台”——但我不喜欢。一个舰长应该坐在舰长室里，看着自己培养的船员用自己搭配升级优化完毕的武器去朝敌人开火，而不是自己用手指在屏幕上戳！与之相比，船内作战的部分反倒还显得更有战略性一点儿——虽然只是一点儿。但问题在于，当战况激烈的时候，当你一面要应付飞船内的爆炸和火焰，一边要对付登船作战的敌人，一边还要随时操作武器的时候，误操作的几率就会大幅度上升，你看，我知道他们已经很努力地解决移动设备上的操作问题了，但看起来还有很大提升空间嘛。

你看，我说了它的不少坏话，但我同时还要告诉你，我在上面已经颇花了一些时间了，而且我会毫不犹豫地给他打个8分（10分满分）。再说，相对于它的价格（中国区售价18元人民币）而言，这款游戏显然是大大的值得。记住我前面说的话，有一些游戏需要你自己给自己讲故事，而《Star Command》显然就是一些好故事的承载之地。



10月专题预告

被机器人改写的人类历史——安卓10年

北京 King



Android——一个现在耳熟能详的名字，人们更直接的反应就是世界占有率第一的手机操作系统。但Android一词最早出现于法国作家维里耶德利尔·亚当在1886年发表的科幻小说《未来夏娃》中。他将外表像人的机器起名为Android，过去一般翻译为“安德罗丁”。

2003年10月，安迪·鲁宾等人创建Android公司，并组建Android团队。他们选取了这个单词，并将其绘制成全身绿色的机器人形象，这个形象也在之后的岁月中逐步深入人心。下个月，也就是2013年的10月，Android将迎来他10岁的生日。这10年间真可谓天翻地覆，让我们看看这个小小的机器人如何改变了人类的历史。

2005年8月，Google低调收购了成立仅22个月的高科技企业Android及其团队。安迪·鲁宾成为Google公司工程部副总裁，继续负责Android项目。

2007年11月5日，安卓谷歌公司正式向外界展示了这款名为Android的操作系统，并且在这天谷歌宣布建立一个全球性的联盟组织，该组织由34家手机制造商、软件开发商、电信运营商以及芯片制造商共同组成，并与84家硬件制造商、软件开发商及电信营运商组成开放手持设备联盟（Open Handset Alliance）来共同研发改良Android系统，这一联盟将支持谷歌发布的手机操作系统以及应用软件，Google以Apache免费开源许可证的授权方式，发布了Android的源代码。

2008年，在Google I/O大会上，谷歌提出了Android HAL架构图，在同年8月18号，Android获得了美国联邦通信委员会（FCC）的批准，在2008年9月，谷歌正式发布了Android 1.0系统，这也是Android系统最早的版本。

2009年4月，谷歌正式推出了Android 1.5这款手机，从Android 1.5版本开始，谷歌开始将Android的版本以甜品的名字命名，Android 1.5命名为Cupcake（纸杯蛋糕）。该系统与Android 1.0相比有了很大的改进。

2009年9月份，谷歌发布了Android 1.6的正式版，并且推出了搭载Android 1.6正式版的手机HTC Hero（G3），凭借着出色的外观设计以及全新的Android 1.6操作系统，HTC Hero（G3）成为当时全球最受欢迎的手机。Android 1.6也有一个有趣的甜品名称，它被称为Donut（甜甜圈）。

2010年2月份，Linux内核开发者Greg Kroah-Hartman将Android的驱动程序从Linux内核“状态树”（“Staging Tree”）上除去，从此，Android与Linux开发主流分道扬镳。在同年5月份，谷歌正式发布了Android 2.2操作系统。谷歌将Android 2.2操作系统命名为Froyo，翻译名为冻酸奶。

2010年10月份，谷歌宣布Android系统达到了第一个里程碑，即电子市场上获得官方数字认证的Android应用数量已经达到了10万个，Android系统的应用增长非常迅速。在2010年12月，谷歌正式发布了Android 2.3操作系统Gingerbread （姜饼）。

2011年1月，谷歌称每日的Android设备新用户数量达到了30万，到2011年7月，这个数字增长到55万，而Android系统设备的用户总数达到了1.35亿，Android系统已经成为智能手机领域占有量最高的系统。

2011年8月2日，Android手机已占据全球智能机市场48%的份额，并在亚太地区市场占据统治地位，终结了Symbian（塞班系统）的霸主地位，跃居全球第一。

2011年9月份，Android系统的应用数目已经达到了48万，而在智能手机市场，Android系统的占有率已经达到了43%。继续排在移动操作系统首位。谷歌将会发布全新的Android 4.0操作系统，这款系统被谷歌命名为Ice Cream Sandwich（冰激凌三明治）。

2012年1月6日，谷歌Android Market已有10万开发者推出超过40万活跃的应用，大多数的应用程序为免费。Android Market应用程序商店目录在新年首周周末突破40万基准，距离突破30万应用仅4个月。在2011年早些时候，Android Market从20万增加到30万应用也花了4个月。

其实今天说不上什么评论，我想这其实是个预告，在下月的杂志中我们将专题报道这个机器人的传奇故事，更关注这个机器人将来会如何改变人类的历史。P

我就是他文中的朋友，其实我想让他闭嘴……

三星不可能战胜苹果

北京壹分

或许三星等不到有机会击败苹果的那一天，就已经遭到同行们的孤立和围攻了。

前些天和朋友吃饭时，大家谈起了苹果即将发布的廉价版iPhone，并由这个话题引申到三星会不会因此而战胜苹果。席间一番小小的论战，促成了今天的这篇文章。我的朋友认为苹果已不复当年之勇，推出廉价版iPhone，会使其高端品牌形象被破坏，被用户抛弃，而三星则会趁此良机一举击败苹果。廉价版iPhone真的会毁掉苹果么？



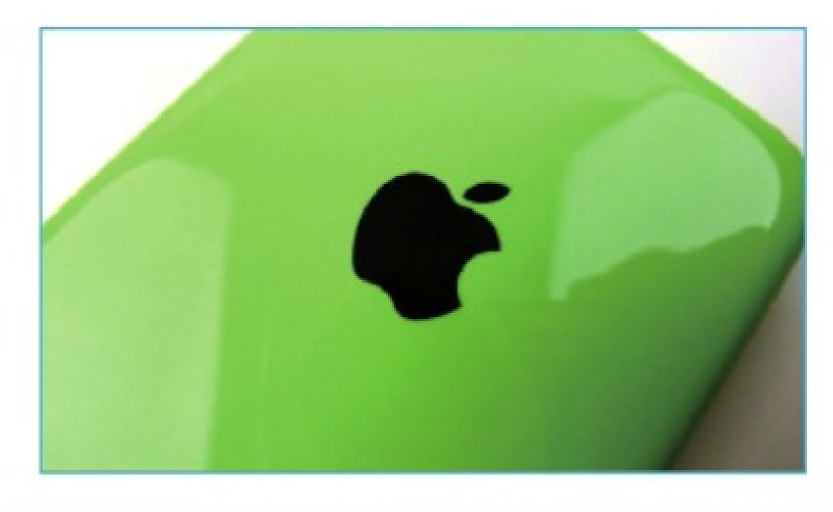
其实廉价版iPhone早就出现了，它就是iPhone 4。目前苹果与中国联通的8GB版本iPhone 4合约机正以2499元人民币的价格热销，在最近几个月，iPhone 4的销量甚至一度与iPhone 5持平。一款上市已近三年的产品能够取得这样的销售业绩，一方面证明了iPhone的魅力，另一方面也说明在主流市场iPhone一样受欢迎，因此我对廉价版iPhone的市场前景持乐观态度。



一组来自ISI Group的对比数据则说明iPhone 5的高端形象并未受到低价iPhone 4的任何影响。iPhone 5上市后，25天销量就突破2000万台，而三星GALAXY S4则用了两个月（三星表示这已经打破了原来的销售记录），而一年前GALAXY S3突破2000万销量用了55天。这组数据充分显示了三星和苹果，究竟谁在高端市场更受欢迎。不要忘了，iPhone 5上市的时候iPhone 4/4S也在同步销售，苹果的高端形象显然没有受到任何影响。相反，我认为三星其实才是那个高端形象受损的人。打开三星官网的产品列表，只看图片很难搞清楚那些手机有什么区别，没错，从四千多元的旗舰级产品到七八百元的入门级产品，三星智能手机几乎都是一个样子。显然，三星这种毫无技术含量的机海战术更容易招致用户的反感，尤其是高端用户。

或许有人会说，产品设计只是胜









负的一个因素，更重要的是销售业绩。这种说法很有道理。苹果和三星在今年6、7月份相继发布财报，苹果的业绩为353.23亿美元，三星的业绩为510亿美元。只是比数字的话，看起来三星已经赢了，嗯，很多媒体也是这么说的。不过这种对比方法实在too young too sample，非常幼稚和外行。

首先这两家公司的产品结构是不同的，苹果所有的销售业绩都来自iPhone、iPad、iPod和Mac电脑，产品线比较简单，而且产品型号也不多。而三星的业绩中不仅有智能手机，还包括了芯片、相机、家电等等产品。从这一点来说，它们的业绩数据不具备可比性。除了销售额，更重要的数字是净利润，这代表了一个企业真正赚到的钱。苹果的财报显示其净利润为69亿美元，而三星为69.6亿美元，二者几乎相当，这说明三星在盈利能力上与苹果存在很大差距。

其次，苹果近期的销售业绩确实出现了明显的下滑，但分析者普遍认为这与苹果的产品发售周期有关。很快新一代iPhone（iPhone 5S？）和廉价iPhone将相继上市，很多消费者持币待购，影响了销售业绩。而三星则不同，GALAXY S4刚刚上市不久，正处于热销阶段，业绩增长是正常的。即便如此，三星也没能在这个短暂的窗口期领先苹果。

三星在智能手机领域无法击败苹果的真正原因则在手机之外，iTunes和App Store才是苹果最强大的武器和资本，这方面恰恰是三星的软肋。苹果iOS平台从系统到硬件非常统一，绝大部分APP可以在iPhone、iPad、iPod touch之间通用，一方面节省了开发者的成本，另一方面也能保证用户的使用体验。三星智能手机依赖Android平台，开放是它的优势，也是它最大的弱点。同一个APP，在不同品牌的手机上可能无法通用，甚至在同品牌、同系列手机上也可能无法通用。通用性差、稳定性差几乎可以说是Android平台的特色，闪退、无法运行、假死等问题司空见惯，这对用户体验的影响是非常致命的。这才是高端用户最在意的事情。

除了Android平台固有的缺陷，三星还面临更大的隐患——反三星联盟。这是一个无法证明它存在，但又确实存在的阵营。除三星自己之外，几乎所有Android平台智能手机品牌都是这个阵营的成员。近年来，手机厂商之间默默地形成了共识——就是尽量少用甚至不用三星的元器件。原因很简单，三星既是最大、最全面的智能手机元器件供应商，同时自己也在使劲造手机。这就好像足球场上出现了一个既是球员、又当裁判的人，没有一个品牌能在使用三星元件的情况下与它公平竞争。所以我们看到现在采用三星方案的产品在减少，而高通、MTK、尔必达等则在高速成长。或许三星等不到有机会击败苹果的那一天，就已经遭到同行们的孤立和围攻了。P



10月的页码将怎么分配?

手机月

本刊记者
辰烽

这是手机的一个月，这个月的故事会很多。让我们一起来看看发生和即将发生的故事：



9月2日，魅族在北京水立方举办新品发布会。根据目前所知，魅族MX3可能会与Flyme 3.0系统在本次发布会上一起正式推出，至于价格则可能是32GB版本2499元或64GB版本2699元。而根据J.Wong在魅族论坛上的发言，魅族MX3虽然比MX2大了一圈，但是手感很好，同时搭载的Flyme 3.0系统非常棒，日常单手操作也很方便。值得一提的是，有“煤油”根据魅族高层李楠的发言分析称，魅族MX3将搭载的是与三星Galaxy S4相同的Exynos 5410（不排除魅族以其他的型号命名）处理器，但三星的技术人员将给予魅族更多的技术支持，从而解决以往存在的不足。因此，J.Wong在论坛发言中也表示魅族MX3在省电和发热方面都会得到优化。至于魅族MX3的摄像头配置方面，此前消息都声称会升级至1300万像素，并采用索尼的传感器，但魅族高层李楠则在论坛发言中寄望于传感器的像素大小，以及白平衡算法的优化，所以网友推测该机可能延续800万像素摄像头的配置，但照片质量会有较大的提升。其他相对靠谱的猜测还有：通过同时J.Wong送出的木质手机模型测算得出魅族MX3的机身厚度为9.1mm左右，触控屏尺寸大约为5.0英寸，而机身正面的外形则与MX2并没有多少差异，但相比要整整大一圈，至于机身背面的边缘部分则有着比较显著的弧度处理，据称这样能够带来更好的手感。

德国时间9月4日，北京时间9月5日。德国柏林国际电子消费品展览会，三星正摩拳擦掌准备着Galaxy Note 3和其最新一代智能手表Galaxy Gear的发布会。根据三星内部人士透露，Note 3国际版将采用Exynos 5420新版处理器，另一种LTE-A版本将采用骁龙800处理器，之前Galaxy S4上也用了这种混搭的方式，其实这两种处理器之间没什么区别，实际上用起来差不多。无论哪个版本均配备1200万像素摄像头，配备氙气闪光灯，3200mAh容量电池。内部消息同时还透露Note 3将搭载Android最新的4.3系统。三星将从今年第36周，即9月2日至9月8日开始向全球各地市场大批量出货Galaxy Note 3，而正式开卖通常在出货一周之后，即消费者可能要等到9月中旬才能买到Galaxy Note 3。据报道三星将在高端产品当中抛弃16GB内部存储，这意味着Galaxy Note 3最低内部存储空间将达32GB。

与此同期发布的三星的智能手表Galaxy Gear据国外媒体预测，Galaxy Gear配置一块1.67英寸320×320分辨率的屏幕，双核1.5GHz处理器，1GB RAM，200万像素摄像头，运行Android系统。在功能上，我们目前只了解到Galaxy Gear配合手机将可以查看邮件、信息、回复电话，或许将支持视频通话。同时Galaxy Gear将会





有黑色、白色、灰色、橙色以及白金版5种颜色可选。

德国时间9月4日，北京时间9月5日。同样是德国柏林国际电子消费品展览会，索尼即将举办的这场发布会。随着索尼IFA邀请函在网络上被曝光，人们似乎看到了这款索尼年度旗舰即将发布的可能。在不少人看来，或许将会正式推出索尼Xperia i1 Honami。这次曝光的索尼IFA邀请函虽然没有给出任何发布新机的暗示，但由于其9月4日的发布日期与索尼Xperia i1 Honami将于9月推出的传闻非常接近，所以在不少人看来，这或许意味着索尼将在本次发布会上正式发布首款One Sony旗舰。而从目前的种种迹象来看，索尼这款旗舰产品似乎在9月4日正式发布将是非常有可能的事情。比如该机已经有官方图在网络上曝光，并且包括系统截图和部分功能的截图更是悉数泄露，现在似乎剩下的便是官方最后的正式发布了。而对于索尼这款One Sony旗舰，过去的频繁曝光已经让我们对该机强悍功能有了足够的了解。比如从最新曝光的配置清单来看，该款手机确实内置了2/3英寸的2000万像素Exmor R传感器，并且还将配备索尼G镜头和搭载Mobile BIONZ图像处理器。拥有氙气闪光灯和LED补光灯，并且支持4K（4000×2000像素）视频录制，拥有12800的感光度和带有防抖模式。

同时正如过去所传闻的那样，索尼还将在该机中加入Walkman品牌技术，内置有S-Master MX专用芯片，这意味着过去传闻的该机的音质表现会介于Walkman XZ和Walkman Z之间的说法或确有其事。



Wong 打磨的 MX3 手板

9月5日，传闻小米3将于该日发布，传闻小米3将采用5英寸1080p屏显示屏，有两个配置版本，分别为Tegra 4和骁龙800，2GB RAM，16/32GB存储空间，前后摄像头分别为500万像素和1300万像素。据说届时还会有更多震撼产品出现。据猜测很可能是小米电视。

据一位小米公司上游供应商爆料称，小米电视最快将于9月5日小米手机3的发布会上正式亮相，开售时间预计在9月下旬左右，第一批接受预定的数量大概在10万台。关于售价方面，该知情人士透露称，目前小米公司主推的小米电视尺寸为47寸和55寸，据DoNews了解到的消息称，小米电视47寸正式售价为4999元，55寸的正式售价为5999元。鉴于保密协议的缘故，该知情人士并未透露更多细节，小米公司官方尚未有定论。

就在发刊前夜，小米科技CEO雷军先后发布了两条微博，一条说将于9月5日在北京国家会议中心举行小米2013年度发布会，想必应该就是小米3手机了。而雷军又发来一微博，重点是配图和文字："小米2013年度巨献：倚天剑？屠龙刀？"暗示这次会有两款新品。

也许真是迎合了我们之前的猜测。

9月10日，来自国外媒体的最新消息：苹果下一代iPhone新机（包括iPhone 5S和iPhone 5C）极有可能在这一天正式发布。之前还有传闻称iPhone 5C不会和iPhone 5S一起发布（5C或将于10月25日推出，其中还包括苹果第五代iPad、iPad mini 2平板电脑），但此次公布的最新消息指出，iPhone 5C会和iPhone 5S一起发布上市。苹果发布会的另外一个亮点就是iOS 7，这款经过重新设计的新一代移动操作系统平台的最终用户版应该会在9月16日之前正式推出。综合目前众多版本的消息，9月将是苹果收获的大好季节。具体时间如下：

9月10日：苹果新品发布会，iPhone 5S和iPhone 5C正式发布；

9月16日：苹果正式推出iOS 7最终用户版；

9月20日：苹果iPhone 5S和iPhone 5C开始上市；

10月25日：苹果iPad 5和iPad mini 2发布上市。

另外，就像当年微软的WP姗姗来迟一样，在9月手机大狂欢后，新的Windows Phone机型才会上市，目前已知的是HTC会继续致力于Windows Phone平台，而且之前可靠消息来源也证实，Windows Phone版HTC One将于今年秋季推出。同样诺基亚也会在今年晚些时候发布一款大屏Windows Phone手机。熟悉诺基亚计划的消息来源已经向TheVerge透露，诺基亚当前正在测试一款装载最新版Windows Phone系统的6英寸设备。新机研发代号为"Bandit"，它将配备1080p显示屏和高通Snapdragon四核处理器。据了解，诺基亚Bandit将成为首款1080p Windows Phone手机。

9月注定是一个眼花缭乱的季节了，10月的本刊也注定是页码紧张的一期了。P

全键盘机皇
黑莓Q10手机

■天津 半神巫妖

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆黑莓（Blackberry） ◆海外已上市 ◆约合人民币5500元 ◆附件：充电器、USB充电/数据线、耳机、说明书 ◆推荐用户：黑莓品牌爱好者、商务人士 ◆相似产品：黑莓Bold系列全键盘手机

在搭载最新黑莓10系统的Z10之后，黑莓公司又为用户带来了另一款特色鲜明的黑莓10系统手机——全键盘的Q10。也许对大多数智能手机用户而言，全键盘被全触屏取代已经是智能手机的大势所趋，但对黑莓粉丝和需要用手机进行大量文本输入的用户来说，全键盘的打字感觉始终无法被取代。虽然紧随Q10之后，黑莓又推出低端全键盘Q5手机，并宣布顶级配置的5英寸全触屏Z30将于年底上市，但至少到年底为止，全键盘的Q10都会是“正统派”黑莓用户心中真正的机皇。

Q10的正面分为上下两部分，上部分是一块3.1英寸的Super AMOLED材质正方形屏幕，占了正面面积的约2/3。其分辨率为720×720，像素密度达到330ppi，虽然低于Z10的356ppi，但是已经高于iPhone 5的326ppi

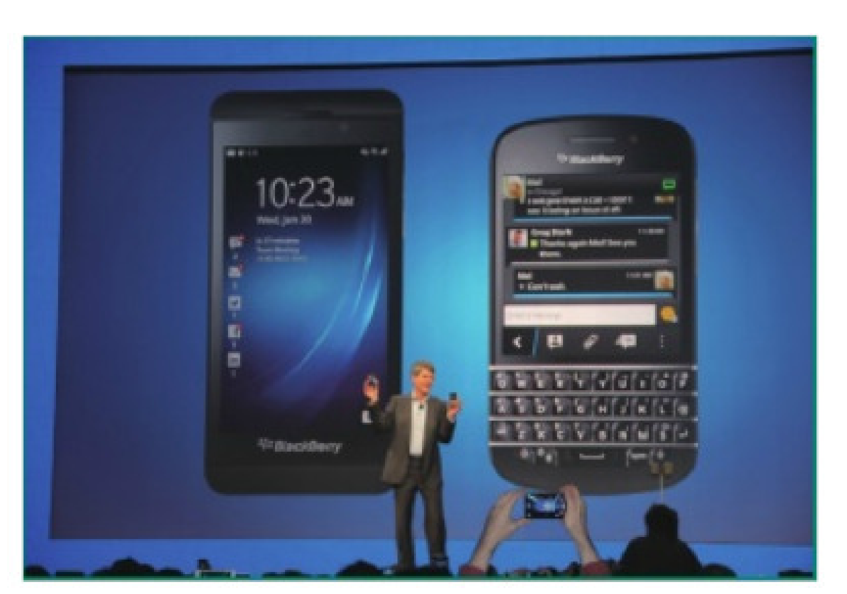


Q10的屏幕按钮平时分为3排，每排4个应用，在打开应用时，则可同屏装下4个应用并能进行翻页，也就是说最多可以同时打开8个应用。设备的操作可以全部依靠手势。Q10同样拥有黑莓10系统引以为傲的Hub，其中集合了用户在该设备中的所有信息，从QQ到微博到邮箱甚至Facebook，全部可通过手势拉到屏幕最左侧查找，十分方便。另外最新的原生微信也被集成到了Hub中，对于中国用户无疑是个好消息

Q10正面靠下的1/3，就是黑莓引以为豪、竞争对手难以比肩的QWERTY全物理键盘了。与之前的Bold 9900不同，为了增加屏幕面积，Q10放弃了弧形键盘设计而改为直线，并取消了黑莓粉丝口中的“四大天王键”。弧形改直线还好说，可以很快适应，但是取消了四大功能按键却让黑莓老用户颇有微词



可更换电池是黑莓一直试图保持的特色，Q10的电池体积虽小，但容量达到2100毫安时，它采用GSM/WCDMA/4G制式的Micro SIM卡，支持Micro SD卡容量扩展



Q10拥有1536MHz的高通骁龙MSM8960双核CPU、2GB的RAM和16GB的ROM。在展示中，它可以和Z10一样同时运行8个程序而不减速——在这个比拼手机CPU核心数的时代里，Z10与Q10的双核完全够用



Q10的Super AMOLED HD屏可以更好地支持Q10的暗色主题，因为这种屏幕可通过完全关闭像素点来达到显示黑色的效果，而Q10应用的底色大多又是黑色，因此Q10的显示效果和电池续航能力都可得到大幅提升





Q10右侧的3个按键为一体式设计，上下负责增减音量，或播放上一首/下一首歌曲。中键默认为语音命令，也可自行设置为其他功能。以往的相机快捷键则被取消。机器左侧则设置了Micro-USB接口和Micro-HDMI接口。Micro-HDMI在商务演讲活动中可用来进行视频输出，在这方面Micro-HDMI要比MHL更为方便



Q10的背面使用独特的玻璃纤维材质，与Bold 9900背部的突起设计不同，Q10的后盖整体平整，只有在摄像头下方设计了凸出的一条金属线，比摄像头略高，可在设备平放时防止划伤摄像头，这个设计要比Z10更加人性化。金属线同时也是后盖的分割线，便于识别和拆卸。值得注意的是，后盖中心位置的黑莓标志是嵌入而不是黏贴在后盖上的，这个位置就是NFC（近场通讯）功能区

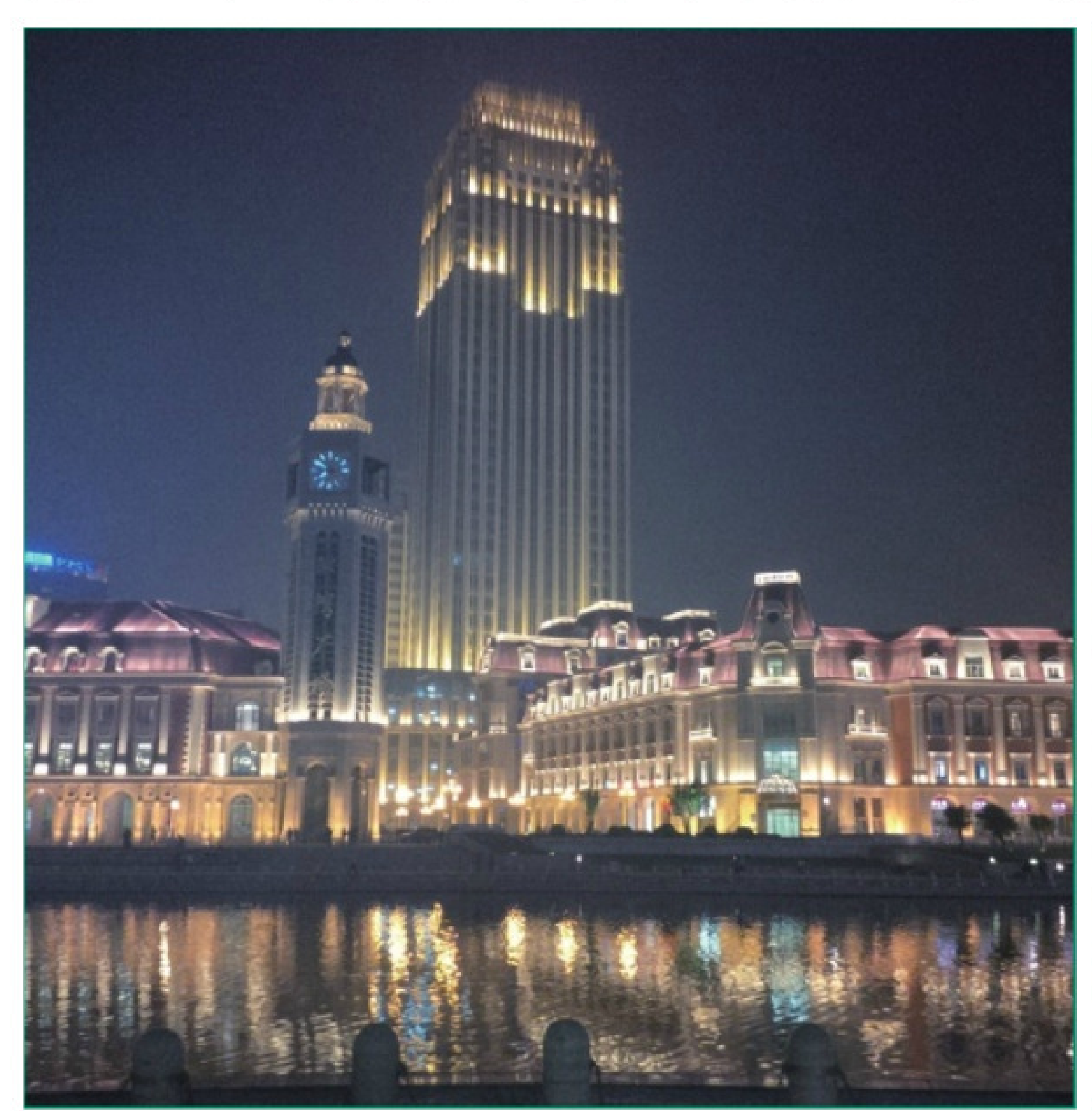


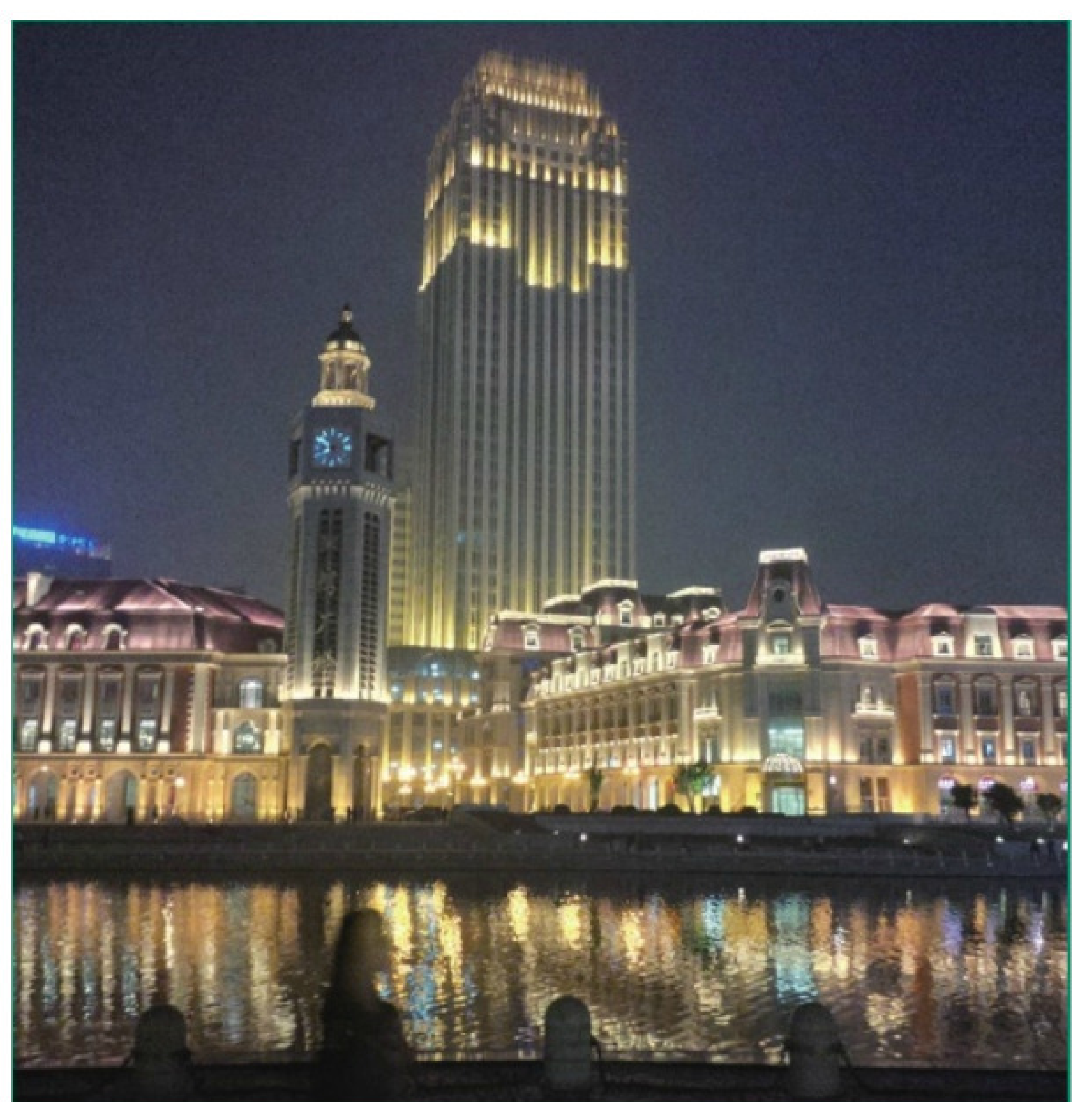


Q10目前有黑色、白色两款出售版本，白色版Q10的背部材质与黑色Q10不同，采用大颗粒硬橡胶材质，手感温软，适合女生使用。另外还有定制的高端黄金版（右），售价接近2万人民币



黑莓Q10机身长119.6毫米、宽66.8毫米，厚度为10.4毫米，看起来还略小于Z10，但其重量为139克，比135克的Z10、112克的iPhone 5以及130克的三星Galaxy S4都要重一些。这与Q10大量采用金属材质作为键盘分割框、边框等有关





Q10拥有800万像素后置摄像头，同Z10等主流智能手机达到了一致。但Q10增加了HDR拍摄模式（右），在拍摄强光、逆光等情况下的照片时要比Z10（左）更为出色

黑莓Q10的做工明显超越亲生兄弟Z10，无论从任何角度观看，都堪称业界制作工艺最上乘的设备之一，其接缝毫无破绽、线条明朗、细致入微。另外其出色的硬件配置、4G网络支持、NFC、蓝牙4.0、陀螺仪、加速计、磁力感应以及GPS等全面的装备，都让这部设备的使用寿命延长，即使在未来几年后的4G网络下，都能保有出色的应用能力。

总结： 虽然本文截稿时黑莓公司宣布“寻求包括出售公司”在内的战略选择，但考虑到美国国防部刚刚和黑莓签约、黑莓应用已经升至23.5万个，黑莓系统份额在美国仍高于Windows Phone等事实，黑莓距离被市场淘汰还远得很呢。但黑莓要回到巅峰也并不太容易，它仍有许多工作要做。Q10这款全键盘机皇也许被大多数用户看作“非主流”，但对于8000万黑莓老用户来说，“无键盘不黑莓”恐怕真的是一个信条。笔者希望黑莓能尽快完善应用生态系统，在智能手机走入低端市场的大趋势下，向光明的未来继续迈进，毕竟一部严谨而真正重视客户隐私的商务型智能手机仍有着广泛的需求。P

狂飙的极客手机

中兴Geek手机

■晶合实验室 魔之左手

Intel面向智能移动平台的处理器越来越成熟，与多家手机厂商的合作带来了不少优秀的手机产品，近期中兴再次和Intel携手推出了Geek（极客）手机V975。既然它的名称已与极客这一追求极致表现的高手团体联系起来，那么其表现是否也值得期待呢？



炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★★

◆中兴（ZTE） ◆已上市 ◆1888元 ◆附件：充电器、耳机、说明书等 ◆咨询电话：400-880-9999（服务热线） ◆推荐用户：追求高性能和游戏能力的年轻用户 ◆相似产品：联想K900、摩托罗拉MT788等



Geek手机采用5英寸1280×720分辨率IPS屏幕，显示效果鲜艳而细腻。其正面全部覆盖防刮擦玻璃，底部带有触摸式Android快捷键，顶部设置有100万像素摄像头





Geek手机背部带有圆润的弧线，配置有800万像素摄像头和LED补光灯，还提供了纯白、银灰、浅蓝等多种颜色的后盖，适合不同用户的喜好



Geek手机集成了大量有特色的中兴软件和服务，如软件市场“汇天地”、阅读软件“汇读”、在线问题解答“中兴手机医生”、为开车用户准备的语音操控界面“驾驶助手”、可同步多个社交圈的“汇友”、文件共享功能“汇分享”，以及“中兴笔记”“中兴云”等。它们大部分集中在“中兴特色”文件夹中





Geek拥有无线充电功能（需配合纯白色无线充电后盖），虽然充电速度稍慢，但可充分利用零星时间让手机保持足够电量，无线充电板采用和手机一致的Micro USB接口，使用很方便





Geek支持GSM和WCDMA制式，使用标准SIM卡，3G最高速度可达21Mbps，另外可通过最大Micro SD卡进行容量扩展。它配有2300mAh电池，电池仓侧面可见无线充电触点



Geek手机内置“掌心管家”应用，支持Intel IPT（身份保护技术），集流量控制、拦截骚扰、病毒查杀、行为监控、丢失寻回等多种安全保护功能于一身，让用户可以放心使用



“驾驶助手”可通过语音直接操作，也可通过主界面中加大的按键进行音乐播放、呼出导航、电话呼叫、了解天气等操作



Geek手机的厚度仅为9.5mm，重150g（含SIM卡和Micro SD卡），位于侧面的电源键和独立拍照按键使用起来很方便



“中兴笔记”支持文本、手写、照片、涂鸦、录音甚至是视频，可保留完善而全面的记录





“汇友”应用可选择性地同步中兴账号、邮件账号、新浪和腾讯微博、人人网等账号中的好友。将其统一在一个界面中，不用在各个应用中切换，对喜欢网络社交应用的用户是很实用的设计

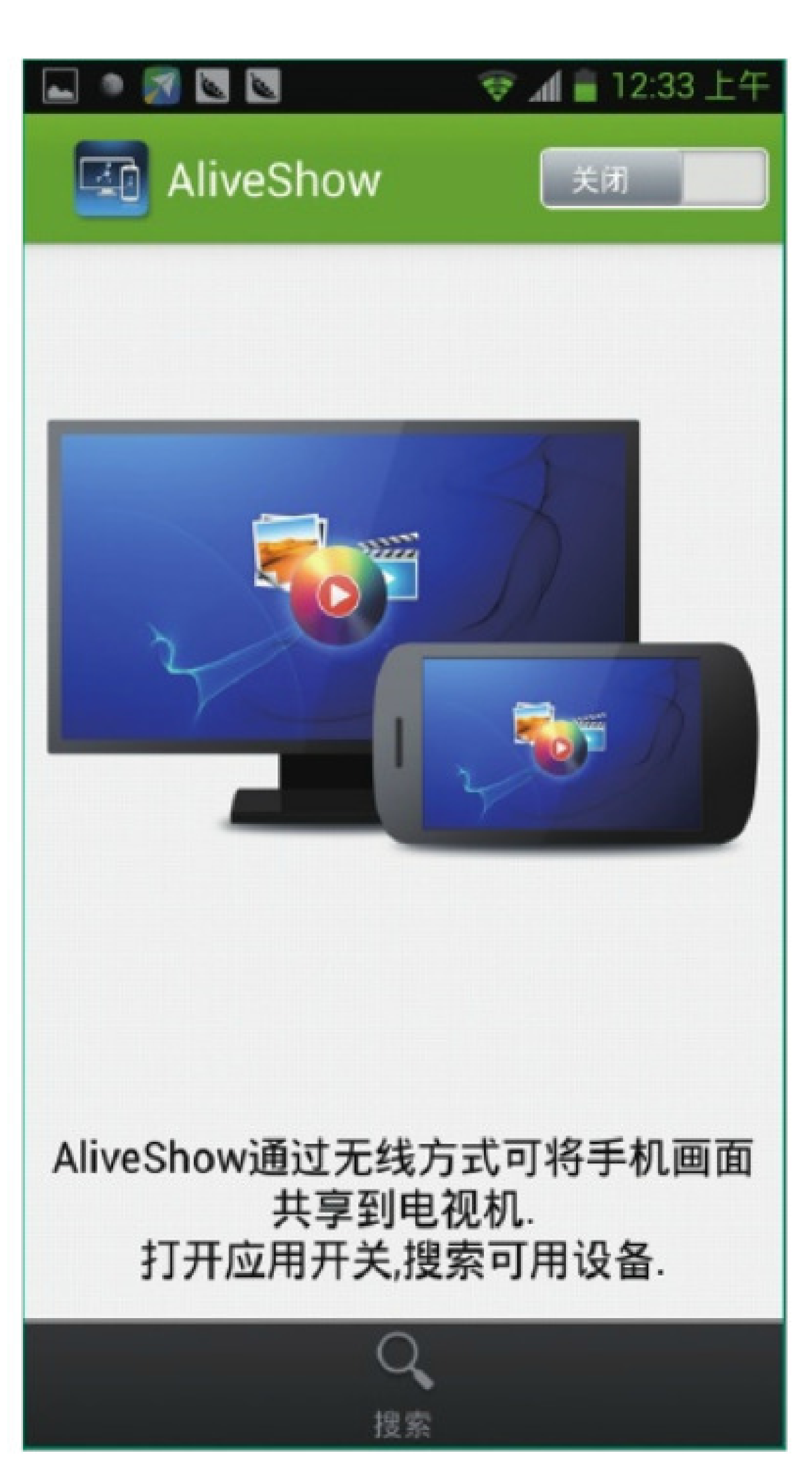


“汇分享”是Geek手机所集成的很有特色的分享软件，安装了这款应用的好友，可以通过WiFi网络相互传输文件、直播照片，未来还可在不同局域网间传输文件

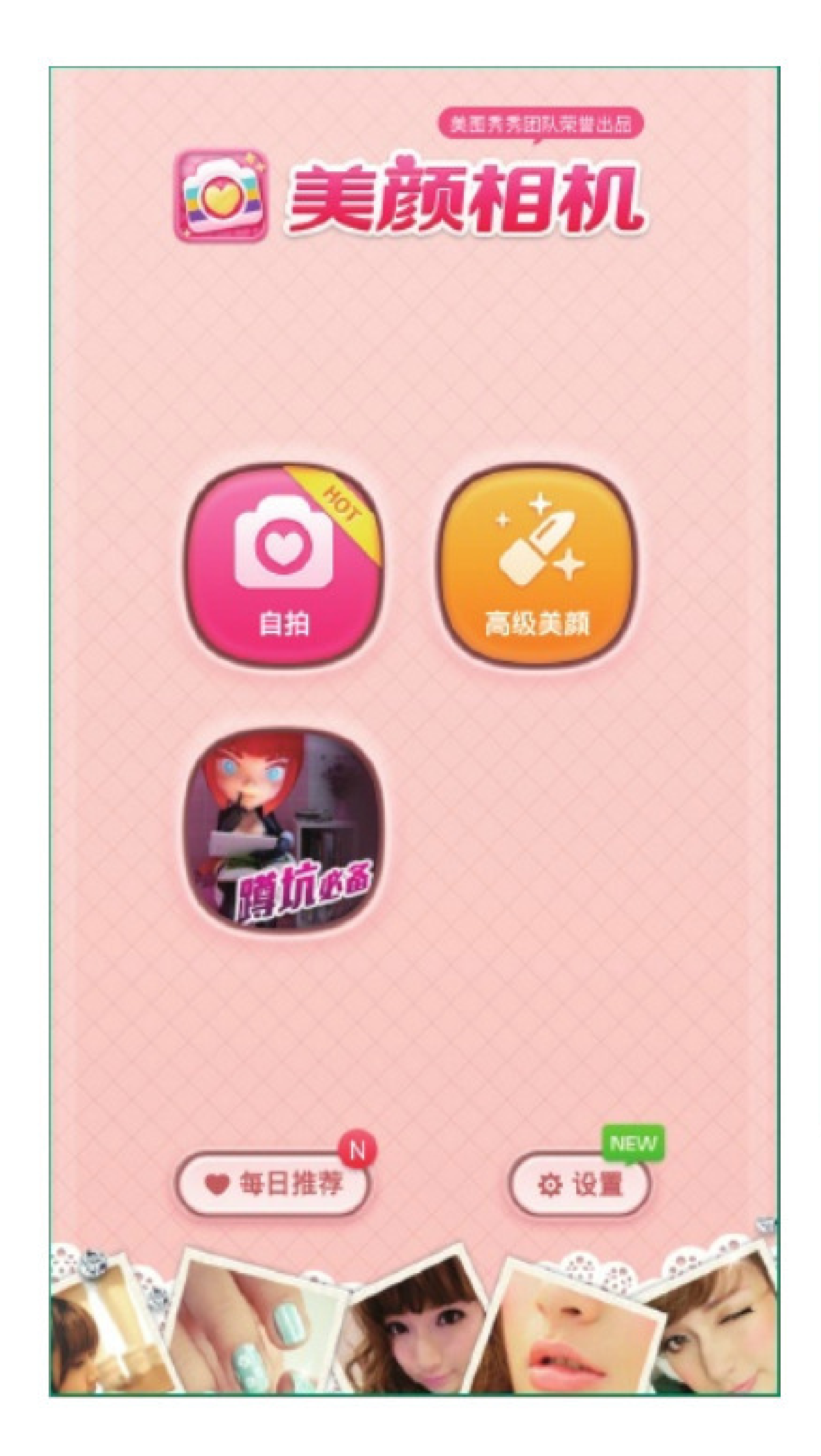




Geek手机还可自定义锁屏入口、支持单手拨号盘、定时开关机、中兴手势、快速启动等功能，并内置桌面风格管理、数据备份、WPS Office、多米音乐、网易新闻等大量实用软件与服务



AliveShow是Geek手机基于Intel平台特有功能提供的视频分享软件，可将手机播放的内容无线共享在电视或大屏幕显示器上





Geek手机可使用拍照键在任何应用中直接呼出拍照界面，它支持HDR、全景拍照、定时拍照、极速连拍、笑脸拍照等多种功能，照片效果不错，特别是HDR模式，对光线的适应能力很强，可在逆光（如图）等情况下，照出很好的照片。对喜欢自拍的女性用户，它还提供了美颜相机，可对自拍照片进行自动优化

Geek手机采用Intel Atom Z2580处理器，频率达到2GHz，采用双核四线程设计，内置PowerVR SGX544MP2图形处理器，搭配2GB内存，内置8GB存储空间，可提供相当出色的性能。在安兔兔测试中，其总分达到24 000分以上，在NenaMark2、Epic Citadel等游戏引擎测试中更是一直保持60fps的最高帧速。在中等使用频率下，其电池续航时间可达2天以上。

总结： 中兴Geek手机是一款性能强大、功能全面的手机，它性价比出色，对消费者来说是很好的选择，同时也对Intel和中兴的竞争对手形成了相当大的压力。

栏目编辑/晶合实验室/poplab@popsoft.com.cn 美术编辑/晶冰

尽在掌控

羽博纤美Ⅱ智能Galaxy S4保护套

■晶合实验室 山青



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★★

◆羽博（Yoobao） ◆已上市 ◆49元 ◆附件：无 ◆推荐：Galaxy S4用户 ◆咨询电话：020-38295861（服务中心） ◆相似产品：SmartCover、三星炫彩智能保护套等

保护套是各种移动智能设备配置最为广泛的外设，曾几何时，苹果的SmartCover作为保护套智能化的典范，让我们趋之若鹜，艳羡不已。其实智能保护套的原理并不复杂，利用磁力或者已经普及的光线感应器，都能让保护套与屏幕进行联动，例如我们之前介绍的微软Surface RT/Pro平板电脑的键盘保护盖，就能在打开后自动开启屏幕，而最近比较流行的三星Galaxy S4智能保护套，则为我们提供了另一种使用体验。





羽博纤美Ⅱ是一款专为Galaxy S4设计的智能保护套，从外形上就能看出，它与我们之前常见的智能保护套或三星智能手机保护套有一个最大的区别，那就是正面上部的大块镂空

羽博纤美Ⅱ的重量为30g，与Galaxy S4结合后总重为160g，最厚处达到12mm，不过实际感觉并不会觉得过于厚重，但相对较光滑的裸机表面，手感却要好很多。当然它还有个额外的效果，就是在长时间使用S4时，可避免温度明显上升的后壳直接接触肌肤，在今年这样的炎热夏日感觉舒适一些。

总结：与300元以上的原厂智能皮套相比，纤美Ⅱ提供了类似的手感与功能，而价格却更加亲民。但是目前在三星市场中找不到Galaxy智能皮套的相关应用，这点略逊于SmartCover，希望今后能开发出更多的相关功能，例如用显示窗口显示邮件和信息主题或一些简单的升级提示，并能进行相应操作，甚至可与主屏显示配合做一些小游戏等。



羽博纤美Ⅱ正面的窗口部分是Galaxy S4智能皮套的设计亮点，这一窗口可显示未接电话、未读短信和邮件、应用升级、音频播放等多种信息，还支持触控，操作滑动图标接听/拒听电话，正面预留的听筒开口可保证清晰的通话效果



羽博纤美Ⅱ的侧面与背面为摄像头、扬声器、麦克风、电源、红外遥控窗口、耳麦接口、USB通信/电源接口等都留下了位置，但遮住了音量控制键，合盖后用户只能用线控增减音量











羽博纤美Ⅱ正面的内外均为仿皮材质，有银白、酷黑、金黄、玫红、咖啡等多种颜色，表面均带有防滑纹，背壳则是半透明材质，适合与同色系Galaxy S4搭配使用

小米公司今年动作频频，8月又传出其估值百亿美元谋求上市的消息。眼见小米“生米煮成熟饭”，它的成功到底是不是偶然呢？

100亿美元的小米是如何达成的?



■北京 夏至

2013年8月22日晚21点47分，小米手机董事长雷军的好友，多玩游戏和YY语音的创始人李学凌在新浪微博上发了一条微博：“据说小米100亿美元搞定！”这条消息瞬间在接近深夜的中国互联网激起一片涟漪。小米100亿美元？没听说要上市啊？还是李学凌喝高了？一个半小时之后，雷军也通过新浪微博发布了一条消息：“的确搞定了！谢谢大家。”这两个人唱的双簧勾起了太多人的好奇心，已经接近午夜的中国互联网就此无法安眠，N多人在论坛、QQ群和微博上疯狂地猜测他们到底演的是哪一出戏。不久小米手机的官方微博对此作出了解释：“小米刚刚完成了新一轮融资，估值100亿美元。”这个消息的确有些骇人听闻，于是围绕小米，常见的情景再次出现：拥戴小米的米粉开始“喜大普奔”，而看不上小米的米黑则开始冷嘲热讽。口水战从零点左右开始，直到凌晨尚未平息。

100亿美元是个什么概念？这相当于612亿多人民币，2012年中国各省市自治区的财政收入GDP排名，名列最后的西藏自治区收入为700亿人民币，也就是说，小米公司的估值已经近乎一个省级单位的产值。如果用企业和行政机构来比较有些不着边际，那么对比同类的互联网企业，2013年在已上市、可明确知道市值的企业中，目前达到100亿美元市值以上的，仅有联想、联通、百度、电信、腾讯、阿里巴巴、中国移动7家企业。而未上市估值达到100亿美元以上的仅有京东商城和华为。也就是说，根据目前100亿美元的估值，小米手机已经可以进入中国互联网行业十强的位置。成立于2010年4月的小米公司做到这个高度，仅用了3年零4个月。

当然，这100亿美元的数字，只是估值。

无论估值的计算方式是什么，但有一个结论是明确无疑的，就是对于一个公



多玩游戏总裁李学凌



UCWeb首席执行官俞永福


凡客诚品CEO陈年

司的估值，是一项专业的金融评估，而这个评估往往是为了上市做准备，以便于在上市之初确定发行价。尽管发行价未必等同于估值，但出自于专业投资机构的估值，往往与上市价格相去不远，很多时候还偏低，以便于造成上市首日股票涨停的火热态势，营造良好氛围。

看来小米这100亿美元的估值，也许在合理的范围内。

3年零4个月打造出一家估值百亿美元的公司，这种奇迹在中国也只有互联网可能发生（中国移动那种依靠国家拆分组合的不能算在内）。不过近年来这样的奇迹也很少发生了，而小米是怎样做到的呢？其实如果仔细观察雷军和他的小米发迹史，会发现这种奇迹是个案，很难再进行复制。

雷军作为中国互联网行业的第一代，与史玉柱、丁磊、周鸿祎等人同时跨入这个领域，而且都有一个技术出身的光环。但雷军在金山公司蛰伏于求伯君的光环下，苦熬多年，几番沉浮，甚至辞职离开，最终还是回到金山掌舵。不过沉浮起落之间，雷军在业界积累了深厚的人脉关系网，以至于当雷军的小米起航之时，出现了一个业界难得一见的场面：小米手机首发时现场播放的视频里，中国互联网行业几大知名企业的CEO齐齐现身，力挺雷军与小米。他们包括凡客诚品CEO陈年、UCWeb首席执行官俞永福、多玩游戏总裁李学凌、尚品网创始人赵世诚、拉卡拉CEO孙陶然、乐淘网创始人毕胜。为了表示对小米的祝福，统一做出一个举动，把手里的旧手机一齐摔在地上，大部分为iPhone。这段视频不仅仅是一个趣味表演，更向台下暗示一种关联，因为这些企业在创业期都接受了雷军的投资，某种程度上说，这是“雷军系”企业对最后加入这一行列的小兄弟给予的一种扶持和激励。而从小米手机问世起，这几家企业的移动应用端就出现在小米的屏幕上。不信可以看看雷军投资的企业类型列表：

第一条，宣传线：投资资深媒体人林军的线上媒体——专注移动互联网报道的雷锋网，以及线下的社交会议组织长城会（即全球移动互联网大会GMIC

什么是估值呢？根据金融专业的定义，估值就是指“着眼于公司本身，对公司的内在价值进行评估。公司内在价值决定于公司的资产及其获利能力”。通俗来说，公司估值是投融资、交易的前提。一家投资机构将一笔资金注入企业，应该占有的权益首先取决于企业的价值。而一个成长中的企业值多少钱？这是一个非常专业、非常复杂的问题。在咨询了行业内人士之后，对方给出了一番相对专业的回答：

“估值是一种对上市公司的综合判定，无论宏观分析、资本市场分析、行业分析还是财务分析，估值都是其最终落脚点，投资者依据估值做出投资建议与决策。公司估值理论与方法可以分为两大类，即贴现法与相对估值法。贴现法在实务中被大量采用，但其缺点也显而易见，且计算繁琐，存在较多主观因素，公司之间难以进行对比，因此目前主流投资机构以相对估值法采用居多，即通过寻找可比资产或公司，依据某些共同价值驱动因素如收入、现金流量、盈余等变量，借用可比资产或公司价值来估计标的资产或公司价值。就好像对小米公司的估值，比较合适的同类对比公司在海外是苹果和亚马逊，苹果的产品类型营销策略和小米类似，而亚马逊的市场定位和小米类似，可以根据苹果和亚马逊的市值，对小米的价值做出一个估值。当然，其中的计算方法是很复杂的。根据价值驱动因素不同可以分为市盈率估价法、市净率估价法、重置成本法、市价与销售收入比率法、企业价值与EBITDA比率法等。估值影响因素包括现金流、贴现率、可比公司等。实践中，估值受公司所处宏观、中观、微观因素共同影响，主要因素有公司基本面（规模、市场占有率、现金流量、资本结构等）、行业因素（行业类型、竞争态势、政策环境等）、宏观经济因素（汇率、利率、通货膨胀率等）和心理预期（投资者对于交易制度、宏观经济因素、历史交易信息等因素的综合考虑）。”

的主办方）。

第二条，电商线：凡客诚品、乐淘、尚品网。

第三条，入口线：移动互联网入口UCWeb、线下支付入口拉卡拉、语音入口YY/瓦力语聊/iSpeak、多看。

第四条，社区线：旅人网、好大夫、多玩、乐讯、太美。

第五条，软件线：金山、可牛、喜讯无线。

最后，雷军亲自出马做了硬件公司：小米。

对于其他创业企业来说，除非马云、史玉柱等级别的人物再创业，否则出现这种业务线全面支持的情况几乎是不可能的事情。即使是雷军的老对手，同样在业界广撒网的周鸿祎也达不到这样的水准。

除了千丝万缕的人脉和资本关系，小米手机起家也赶上了一个最好的时机。中国消费者经过苹果的洗礼，已经逐渐开始从功能机转向智能机，手机行业整体进入升级换代阶段。虽然当时已经有魅族、联想、华为等企业致力于智能手机的研发，投入力度也很大，但这些企业基本沿袭了过往中国功能机发展的思路，就是全力开发属于自己的硬件，试图在质量上接近苹果，进而在价格上也接近，实现高额利润。而雷军在山寨模式上走得更远，在保持一定硬件水准的基础上，全力开发一套核心的系统应用平台，从米聊到UC再到YY……上述各种雷军系企业的软件应用形成了一个小规模的互联网应用环境，接近了苹果AppStore的模式，这对于其他需要投入大量资源达成初始合作的企业来说是个无法比拟的优势。

说到软件，曾经用金山毒霸在中国软件行业掀起“红色正版风暴”的雷军对此有比别人更深的理解，软件能否到达用户的桌面并留驻，这始终是制胜的关键。金山毒霸掀起的“红色正版风暴”，某种程度上来说是后来周鸿祎开创免费杀毒软件的第一步——改变规则。只是周鸿祎比雷军胆大，走得更远，完全打破了杀毒软件行业的规则。虽然周鸿祎后来与雷军交恶，但他的作为对于雷军来说还是有很深的启示，就是“当你的产品与用户的核心利益产生真正的交集时，你可以不顾忌同行如何打压，因为总有一批利益上的铁杆同盟会支持你。”

或许是出于打造铁杆同盟的需要，从一开始，雷军就极为注重核心用户的聚集和营造，从论坛到微博，雷军和他的团队用“全员客服”的模式很快制造出了“米粉”这一阵营，与一切针对小米手机不利的言论展开恶战。即使是互联网舆论操作高手周鸿祎发难，推出AK47手机，并在微博和论坛上全方位对准小米开火，也未能压制住小米手机的崛起。对于业界同行来说，你可以硬件造得比小米好（魅族、华为），但缺乏软件的有力支持；可以软件端全力接近小米生态（周鸿祎的AK47、盛大手机、老罗的锤子），但在硬件上难以达成足够的性价比。如果这两方面都可以接近，那么在“脑残粉”的聚集和规模上很难赶上小米。有了硬件、软件与核心用户群体支持的小米，只要自己不犯错，已经接近不败的境地。对此雷军在接受采访时曾经给出自己的解释：“苹果是一个巨成功的公司。我无意将小米与它比较。但如果人们非要将小米与某家外国公司比的话，你可以说它有点像苹果，但是它更像亚马逊，也带有一些谷歌的特质。将这三家公司合一块儿，可能更容易清晰地理解何为小米。小米卖移动电话就像亚马逊卖Kindle一样。最主要的差异在于，是互联网造就了小米，而苹果，其设计非常简单，不管用户是谁，它只提供一种解决方案。它几乎不可能去满足用户个性化的需求。但是小米的系统是可以随每个人而变的，数千设计师创建了各种功能、外观与解决方案。所以说到底，小米是一个互联网手机，它与过去所有的手机都是不同的。”

正如周鸿祎开创中国杀毒软件免费时代一样，雷军将中国手机行业拖入了互联网时代，改变了所有的竞争规则。因此小米的崛起，看似一个奇迹，但从内里到环境，却是有严密的产业逻辑基础，接近午夜时分那达到的100亿美元估值，并不是空穴来风。

就如同乔布斯的苹果完全扭转了整个手机行业的竞争规则一样，小米手机如今也在中国达到了类似的地位。或许它还不够好，不够堂堂正正，带有中国互联网行业特有的江湖气和狗血情节，但谁都无法否认，已成气候的小米手机，下一个目标将会是先扫清身后的低端竞争对手（刚刚推出的红米手机已经标志着这一行动的开始），然后向着高端的三星和苹果发起进攻。小米最终能否成为中国的苹果，这需要时间来证明。P



当年的“红色正版风暴”取得了成功，可惜后来出了一个周鸿祎



“米粉”已经成为小米生态的重要组成部分

微信是一个纯血移动端交互平台，得益于此，5.0后推出的几款游戏，都在很短时间内取得了数千万下载量。然而，这未必是强调“交互性”游戏的好时机。

女神你也打飞机？
——关于强交互，弱交互，伪交互

■晶合实验室 海参崴渔夫



我知道当你们读到这篇文章的时候，“打飞机”这个话题已经冷却了，甚至过时了。但没关系，一锅汤沸腾时，人的视线大抵上是要被水蒸气……哦不，是小水珠，小学自然课本里讲过——所遮住的。现在可以看看锅里的东西了。

然而，大部分人都不会认为微信“打飞机”是一个游戏话题——早先或严肃或调侃地聊“红白机游戏复兴”的人现在也多少感到倦怠了，但端着一种看上去很学院派的架子来看，它依然具有一定的意义：系统简单规则直观操作易上手且带有一定技巧性，而这一定的技巧性可以为积分带来一定的成就感，然后成就感延续到一个由一串熟悉的名字所组成的排行榜上，并得到强化。

是的，锅里其实什么也没有——如果非说有什么的话，那就是白开水。人们会喝，但很少会有人“手动点赞”，当然这至少意味着排斥的人很少。

游戏本身能提供的乐趣很有限——不要跟我说什么独立游戏范儿，“打飞机”火了后，iOS版“雷电”的下载量一下子上去了就是一个佐证，很多在微信上“打飞机”的人并没能获得满足。“除了‘打飞机’外，换成‘打砖块’‘贪吃蛇’也能获得差不多的人气效果”——很多人对此推测表示肯定。

但如果不是换游戏，而是换平台呢？

为什么只有微信

几乎每一个社交或带社交功能的平台，都有过游戏应用的想法。做成的有不少，比如，诸多社交游戏都建立在Facebook上，Zynga曾经的辉煌大多得归功于这平台（至今，Facebook仍是手游海外推广最重要的平台）。

国内“影响力最大”的社交平台是新浪微博还是QQ空间，暂且不论，就



互赠体力、借卡牌，已成为移动网游的主要交互方式



除了“更宽”的微软Surface，其他平板很少会谈“分屏”概念

谈新浪微博，其游戏应用显然算不得一个成功的案例。事实上，除了微信，没有谁能让这么多人突然把“打飞机”这种游戏当回事儿。为什么微信一搞就起来，新浪微博使出吃奶力气都难以望其项背？

微信是一个纯粹的移动端平台。而移动端有一种神奇的用户体验特性——最爱标榜“碎片时间”，却又没有“碎片空间"。在PC上，人们经常开着几个窗口同时处理好几样事情，而在手机和平板上，分屏显然还几乎只是Surface力推的一个概念。你看，读小说就是读小说，玩游戏就是玩游戏，想在巴掌大的屏幕上玩多线程，还真是挺麻烦。从某种意义上说，“碎片时间”与“沉浸体验”就这样在移动端上矛盾地结合了。有关这一点，稍微关注下网络小说用户的阅读习惯就能有所认识，某种程度上你甚至可以直接理解为，使用移动端时的专注程度（至少是“倾向”）要高于PC端。地铁公交里，手机上的“碎片时间”，最受欢迎的不是什么轻松笑话，而是数百万字的情节连贯的小说（反过来看，有多少人在电脑屏幕上读完网络小说？），这真让人大吃一惊，不是么？

实名的意义

当然，新浪微博客户端事实上也已经属于装机量最大的App之一。抛开客户端本身的使用体验，还有一点相当重要，微信几乎是实名的。很多时候，它是从QQ里有选择性地导入，甚至更狠，直接从通讯录里导入。

一个满眼陌生人的游戏排行榜与我何干？

你看着那排名，你知道那是一个个活生生的人，朋友、亲戚、同事、同学、闺蜜，或许还有女神——对，还有女神和男神！你打飞机打得过女神或男神么？没关系，打得过或打不过，名字跟她出现得靠近，你都在心头暗爽。

我这绝不是以自己的小人之心度诸位君子之腹，我对天发誓——因为我的女神还在用塞班的手机。

然而，问题又来了，国内最大的的实名SNS人人网，为什么也根本达不到这种影响？

作为一个2007年进入的人人网用户，我感觉这跟人人网用户氛围有很大关系。你可以说它过于高端——尽管具体分析起来，这二字又不足以概括。

首先，它曾是“校内网”，即便在2009年因种种原因改名，“用户群体大多来自各大高校”仍是它的基因。在没添加好友时，人们往往第一眼看到的是头像，第二眼看到的是学校，单纯从社交心理上分析，“学校”这个或明或潜的标签，已经成为继长相或名字之后形成的第二比较要素。无论是某段时期留学生群体被嘲弄，还是时不时遭遇恶意玩笑的“三本狗滚粗”；无论是新的中学生群体或社会用户大量进入，还是老用户活跃度大大下降、流失——学校属性的划分终归是客观存在的。

你知道我想说什么：在一个较好的一本学校里，遇到一个沉迷页游、手游的人，会比在社会特定群体里的概率要低。这并非歧视——任何平台对于成功者都几乎是上不封顶的，我只是厌倦了一些政治正确的表态而已。

关于这个泛泛而论，我拿不出通行全国的权威统计数据这是我的感性认识。对此有质疑的朋友可以试着拿出科学统计数据来反驳我，如果错了我会“供认不讳”，并赠订一年的《大众软件》，而在此之前——总而言之我曾见过不少堪称沉迷的DotA玩家，但从未在身边发现过沉迷部分页游、手机网游的学生。

人人网被顶上去的内容提供多少也佐证了我这一点感性认识，比如，你顶多在人人网上看见一些《魔兽世界》、DotA、“仙剑”“古剑”相关（最被广为分享的文章居然还是谈仙一的历史民族背景的）的文章——别误会，我不是说《魔兽世界》或这些游戏就有多高端，但它至少不那么赤裸裸地“俗”，你即使换号重置一百遍副本，“代刷”两个字或其他差不多意思的按钮也不会公然显示在屏幕左上角。

事实就是如此，对于相当一部分用户来说，在人人网推游戏应用的难度就跟在豆瓣推差不多，更何况人人网App的装机量远不及新浪微博或微信。

强交互？弱交互？伪交互？

社交有强弱之分，天生就具有一

定社交因素的网络或联机（甚至仅仅是排位）游戏，也有这种区别。我在此将需要共同游戏时间较长、配合度要求较高的称为强交互游戏，而反之则是弱交互。一个很有意思的事实是，尽管“交互性”之类的字眼被更频繁地提起，但实际上弱交互的游戏增长远远超过强交互的游戏。

这种情况并不难理解。

比如，你知道，中国曾大量存在着这样一个事实：曾经诸多大学男生寝室里打DotA的风靡程度，就跟四川、江苏等地打麻将差不多（其实从社交属性上来说也差不多），但是，如果一个人进入DotA这个世界比较晚，而他游戏时间又不太固定，没法总是跟亲友团同步，那么他就悲剧了，他将很难再进入那个竞争激烈的排位世界，一般情况是在坑队友的愧疚中放弃这种社交形式。我就遭遇过这样的悲剧，所以每到这时我都会亲切地招呼他们跟我一起玩《骑马与砍杀》：“来，你们感受一下。”

这种技巧性强的游戏，其交互性要求在主机平台甚至FC《魂斗罗》《坦克大战》上都有所体现。而更容易理解的例子来自《魔兽世界》，曾经你需要和特定的一群人结成亲密战友，每周可能有一整个晚上带凌晨都在一块儿努力提升配合度。而现在呢？就不再赘述了。

无论是主机与PC上的联机、合作游戏，还是《魔兽世界》之类的端游，强交互实际上是一种传统玩法，但它带来了高门槛。而移动端网络游戏，在游戏系统本身，实际上是将交互做得越来越弱了——玩家之间不需要同时在线，也不需要主动进行社交，系统将一切都安置好了。以海外移动端网游翘楚《部落冲突》和国内最具人气的移动端网游《我叫MT online》为例，玩家攻击对手的城池，借用好友的卡牌，都可以在对象离线时完成，当然，有的时候你看着长长的好友列表，会发现有些寂寞——除了每天互送下体力，好像从没说过话？

如今在微信平台上，人与人的交互只剩下积分排名的比较——真·弱交互游戏也照火不误，而且目前的几款微信游戏与移动端网游相比，其养成系统也很简单。我试着问了排行榜上前10名的几个朋友，他（她）们的回答都很随意：“其实意思也不大，随便玩玩而已嘛。”殊不知这一随便，就是累计十几、几十个小时的投入，有的人还能打出大拇指腱鞘炎。游戏重复过程中所带来的乐趣已经越来越低，最大的成就感是相当结果导向的——基本来自熟人间的那一列排行榜。

这算什么？这是伪交互游戏吧。



“‘打飞机’好玩儿不？”“这个问题重要吗？”

搭建在近乎实名的平台上，游戏以外的因素已经非常明显了。我注意了一下自己微信上《天天爱消除》的排行榜，前8名全部是女性，不过后面依然有两个男同胞“恬不知耻”地追了上去，我脑补了下，觉得经过一定的努力这或许会有积极意义——“咦，女神你也玩《天天爱消除》啊？哇，居然就排在我前面一位，传授下经验吧”微信在一旁：“兄弟只能帮你到这儿了，给你制造一个共同话题，有本事你自己把它发展成强交互吧！”

对于那些在《天天爱消除》类游戏孜孜不倦刷高分的男同胞，毫无疑问这真是一种良性反馈，就好像在幼儿园里拥有洋娃娃的男孩，会比手持玩具枪的男孩更容易吸引小女孩的注目吧。

这是另一个严肃的问题，在此就不展开讨论了。

信息时代的寂寞

我的同事Oracle在捡回一只猫后，性情大变，开始尖锐地狂喷毫无鉴赏力的玩家（他的已经经过编辑柔化处理的言论，你在这一期杂志里就可以看到）。有个头更高的顶着，我觉得我可以在这里跟风喷一喷罔顾游戏艺术的行为——

“是有多无聊？！尤其是那些章鱼手！”

如此义正言辞的质问，最后只会搬起石头砸了自己的脚——你敢说你从不无聊从不寂寞么？被各种带通讯功能电子产品包围的今天，你居然从未感到过寂寞，你有一颗干革命的心么？

是的，谁都会有无聊、寂寞的时候，但显然如今有太多人在太多时候处于无聊、寂寞的状态——要不然怎么会有那么多人变身刷分狂魔。“我很无聊，我很寂寞，我干些别的，大家也不会知道。那我为什么不玩一玩这些游戏，再不济也是刷一刷自己的存在感呀！”

是的，游戏业是现在这个样子，就是因为空虚的人太多。然而你看，毫无鉴赏力的人呀，空虚的人呀，他们顶起了一整条产业，撑起了好大一桌资本盛宴。P



是转身还是旋转

如果我问你为什么要买大软，也许我们忠诚的朋友都会说因为爱，确实直到今天还在花钱买杂志的亲人们，原因只能是爱。不过我还想问，大软如果免费就一定会有更多的人看么？也许倒退10年这个答案会是肯定，但我想这1-2年并不是人人肯定了。不是王婆卖瓜，其实最重要的原因不是人们第一直觉的内容差了，因为就算是游戏网站也在这1-2年面临着点击率下降的窘境，原因何在？其实说来也简单，至少其中一个重要的原因就是游戏获取成本的变化。单机时代是游戏媒体（无论平媒网媒）最幸福的年代，因为每一款游戏在获取时都是有着很高的成本。不要说正版游戏（如果说这么多年面对CPI还能不升反降估计必要算上可怜的正版单机游戏了），就是盗版光盘，如果你有兴趣查查当年的报道，你会发现不比今天一些正版游戏便宜。至少在北京20-30元一张光盘的价格保持了3-4年以上。

到了网络游戏端游时代，开始按时长收费，媒体们还是有滋有味。因为你会发现玩游戏要花更多的钱了，你的选择要更加谨慎。道具收费的出现其实是个分水岭，这种先尝后买的方式使人们依赖媒体推荐的要求明显降低，但感谢伟大的联通电信，昂贵的网费和蜗牛网速使得下载庞大的客户端也成为必须要考虑的成本，也给了游戏媒体（无论平媒网媒）苟延残喘的机会。再后来页游袭来，选择游戏几乎没有了成本，无需听什么人的指点、评论，不管三七二十一上来搞一把最是直接，游戏媒体严冬到来。不过有倒是老天爷饿不死瞎家雀，手游时代突然到来。即使不算IOS的付费模式，起码拉回到端游的免费时代，再次感谢移动联通电信，流量成本使得游戏资讯再次有了需求。说了一堆其实概况起来很简单，游戏获取成本（时间和金钱）越高，玩家对高质量资讯的需求就越高——相比点开即玩的页游，手游成本更高。玩家又一次需要权威性和专业性的评测，这一点我们还自我感觉有着更好一点的“信誉”。

下面是我们做这次改版前的一段会议纪要（粗糙而真实吧）：

1、版面成本（每张纸虽然印出来

的不是人民币但好歹也是要花人民币的）决定了内容的表现方式——在有成本的前提下，编辑承担的是把关者的角色，在无成本的前提下，编辑承担的角色更多是收集者的角色。

2、网媒主要从事的搜集和传播，就连“挑选有效信息”的责任也在web2.0的大旗下被阅读者分担了，但对于移动用户，大家绝不会愿意将短节奏的碎片时间花在挑选上。对内容的挑选、凝练，是平媒优势。

3、手机屏幕可以看成是一本小书——因为屏幕大小有限，电脑上单屏幕同时打开多个窗口浏览的情况，在手机屏幕上很少见，这实际上表明：尽管单次阅读时间短，但用户对内容可读性要求并不低，至少不会比网媒低。可读性是平媒强调的因素。

4、从排版或更多方面来看，信息可视化也可以帮助我们在行业内树立良好的声誉和权威性。

5、苹果的强势存在，导致iOS手游其他渠道乏力。资讯成了移动游戏上游的一个必备的入口，从卖广告-卖流量-卖广告，是一个循环。这其实是打击了网媒，更易凸显平媒的专业性和权威性。

6、我们《大众软件》固有的品牌和至今还支持的读者群,最基础与核心的用户数量。

总结：移动平台的机遇既打击了平媒，更打击了网媒，平媒的一些传统，反而凸显出了优势。

好吧，空放着这些优势不用，我都感觉到一丝暴敛天物了。每月下旬刊的转变仅仅是转身的开始，这个转身如此笨拙，所谓的华丽转身往往是传说。也许要华丽，只能是旋转的舞步。那我们还能还要做什么？有位好心的读者来问，连续几期封底是不是预示着明年大软要改成一月4期的周刊？这个猜测我还是今天就否定了吧，以免给我们封底的创作者带来不可预知的后果。转身之后的旋转，下期会有答案。希望大家的捧场。P



本期特别策划

入口 微信5.0时代

■策划 本刊编辑部

微信5.0已成为近期互联网的热门话题之一。升级至5.0之后，微信不仅添加了有趣的社交游戏，而且新增扫描、支付、语音输入、视频摇一摇等生活化功能。同时，它转身一变，成为新时代的“App Store”，它所提供的强大开发平台，让轻应用的发展步入全新阶段。微信5.0不再以简单的聊天通讯工具自居，它即将改变游戏与社交、电商和支付、输入等众多行业的游戏规则，成为吸引巨大流量的新入口。

导读



微信5.0时代之生活平台篇
“扫一扫”与内置支付



■贵州 冰河洗剑

进入5.0时代之后，新增的电商支付等功能使微信这个移动平台变得更加生活化。从社交到购物，再到O2O，微信提供了众多的网络生活渠道，已成为生活的新入口。

增强“扫一扫”，扫出新世界

微信5.0最为主打的功能更新，就是“扫一扫”功能的强化（图1）。

此前，腾讯曾开发了一款手机扫描应用产品“SOSO慧眼”（图2），以手机摄像头扫描为搜索入口，可以识别名片、文字即时翻译、图书、CD、电影海报、LOGO、二维码条形码、人脸……微信5.0的加强版“扫一扫”功能，对SOSO慧眼的技术与数据进行了整合。

微信5.0的扫一扫功能，除了原有的二维码扫描外，还增加了扫描条形码、图片、街景和文字识别翻译的功能，基本上涵盖了目前市面上所有扫描应用的功能。“扫一扫”功能已变身移动互联网的超级入口，无论是购物比价、O2O（Offline to Online）优惠信息、移动电商、景区打折信息等等，全部都可以通过微信完成。



■扫一扫在“发现”菜单中已提至第一级



■微信扫一扫功能来源于“SOSO慧眼”

在微信5.0中，“扫一扫”功能已直接进入一级目录。选择扫一扫功能，默认会直接进入二维码扫描。

新增扫描条形码功能对现有商业的冲击最大（图3），条形码则是现有商业社会中最常见的介质。在书店中看到书、CD，在超市里看中的进口食品太贵，只需扫描一下条形码，就可以查看比价，并直接连接到网上渠道购买。例如这里以南孚电池条形码为例，用微信扫描跳出易迅、当当和1号店3个网购平台询价结果（图4），点击进入电商购买页面就能完成支付。



■条形码扫描功能



■扫一扫连接网上购物通道

扫描翻译功能基于对扫描文字信息的处理。把扫描框对准英文单字就可以翻译出该单词的中文意思（图5）。不过微信5.0的扫描仅支持单词的翻译，不支持词组和句子的翻译，比起有道词典、百度翻译等功能要弱了许多。很显然，扫描翻译只是腾讯的辅助功能而已。

扫封面功能主要针对图书领域，可使用手机对准书籍、CD、电影海报等封面扫描，即可获得书籍、CD等的相关信息，包括作者、内容简介、价格等。如果是图书作品的话，还会链接到豆瓣评论页面，作为消费决策参考，并且提供购书的通道，如豆瓣电子书或QQ网购。

不用担心上传扫描图片是否会浪费手机网络流量，其实封面扫描采用的是搜搜中的“以图搜图”技术，具体来说，封面扫描并不需要上传整张图片与服务器比对，只需要上传一串数字特征码即可。

微信的扫描二维码、条形码、封面、文字翻译等功能，已经对众多的手机扫描应用造成了威胁，而且真正实现了打通线上与线下O2O的功能，具有革命性的意义。

现在比较著名的手机扫描应用有“我查查”“快拍二维码”等。以“我查查”为例，仅提供了二维码和条码扫描功能（图6），没有微信中的封面扫



■微信扫描翻译功能



■“我查查”侧重线下商品比价和辨真假



■“我查查”不支持在线购买



■ “快拍二维码”支持的电商平台较少

描功能，也未提供扫描翻译服务。“我查查”侧重的是商品的线下比价、辨别真伪等，也提供了较为丰富的线上购买渠道，但是无法直接进行购买（上页图7），而是使用第三方浏览器打开线上购买渠道网址链接。而“快拍二维码”同样没有提供封面扫描之类的功能，虽然提供了网购渠道（图8），但是支持的电商平台较少，数据也不够丰富。而且由于“我查查”“快拍二维码”等流行的手机扫描应用，本身都没有内置支付功能，因此也很难引导用户的线上购物行为。

相比之下，微信在使用二维码、条码扫描和封面扫描时，可链接到除淘宝和天猫外，包括亚马逊、当当、京东、易趣、易讯等主流的B2C类平台商家的价格和购买链接。再加上微信新增的支付功能，很容易实现从线下查询到线上购买的引导。

一切皆可扫描，街景将电商进行到底

微信中的几个扫一扫功能，将用户从“线下查询”引导至“线上下单购买交易”，培养出一个极有潜力的O2O电商渠道。更令人意想不到的是，新版微

整篇识别，即见即译

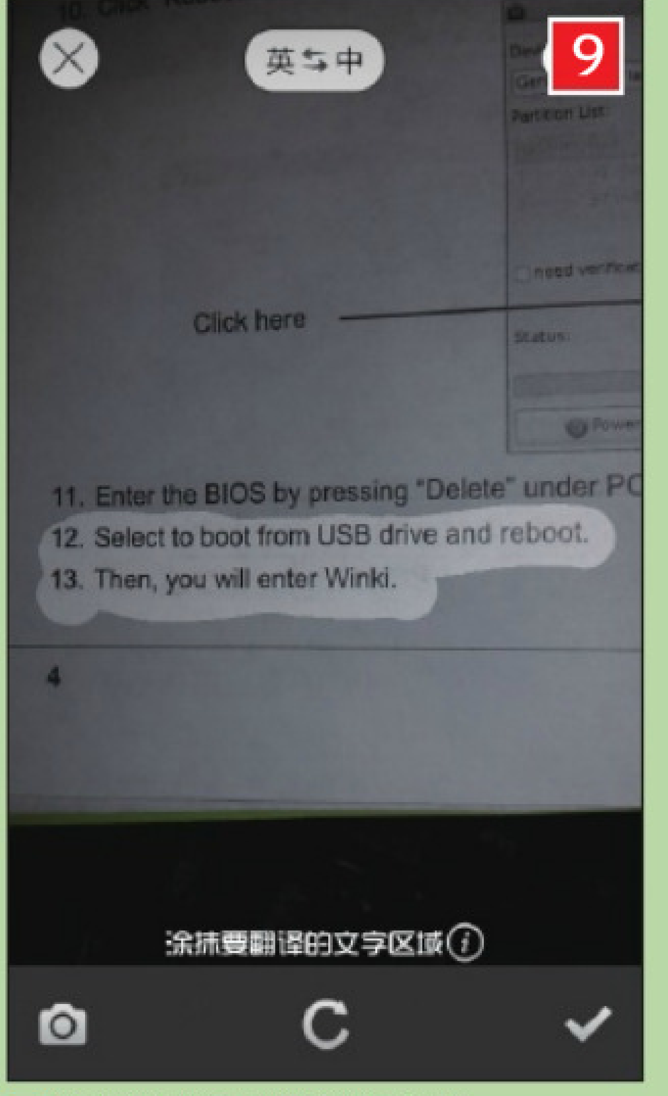
流行的手机词典和翻译类App，与微信的扫一扫翻译相似，普遍都只支持摄像头对单词或词组进行翻译，至于长句或整篇文章就无能为力了。最近发布的“百度翻译”APP，让我们看到了更强力的扫描拍照翻译方案。

在打开“百度翻译”的扫描翻译功能后，默认进入的是整篇文档识别模式。将摄像头对准要翻译的句字或段落，点击屏幕进行对焦，保证拍摄的图片清晰，点击拍照按钮将要翻译的内容保存为图片。在图片将要翻译的内容部分，用手指精确地涂抹标记出来（图9）。然后点击确认按钮，百度翻译就会通过OCR技术自动扫描识别选择部分的内容，并显示翻译结果（图10）。

百度翻译的整段扫描功能，其实利用了成熟的OCR识别技术，不足的是百度翻译没有提供OCR识别修改功能。因此翻译结果很大程度上取决于照片拍摄得是否清晰，某个单词模糊识别错误，都会导致整句翻译错误。而且百度翻译内置的拍照功能太弱，拍出的照片清晰度还比不上系统自带的相机应用。

与百度翻译类似的还有一个名为“拍照识别翻译（ABBYY TextGrabber + Translator）”的应用，也可以使用手机摄像头拍下文章然后翻译。不过，这款应用比百度翻译更为强大灵活，尤值一提的是，它支持超过60种语言互译，十分惊人！

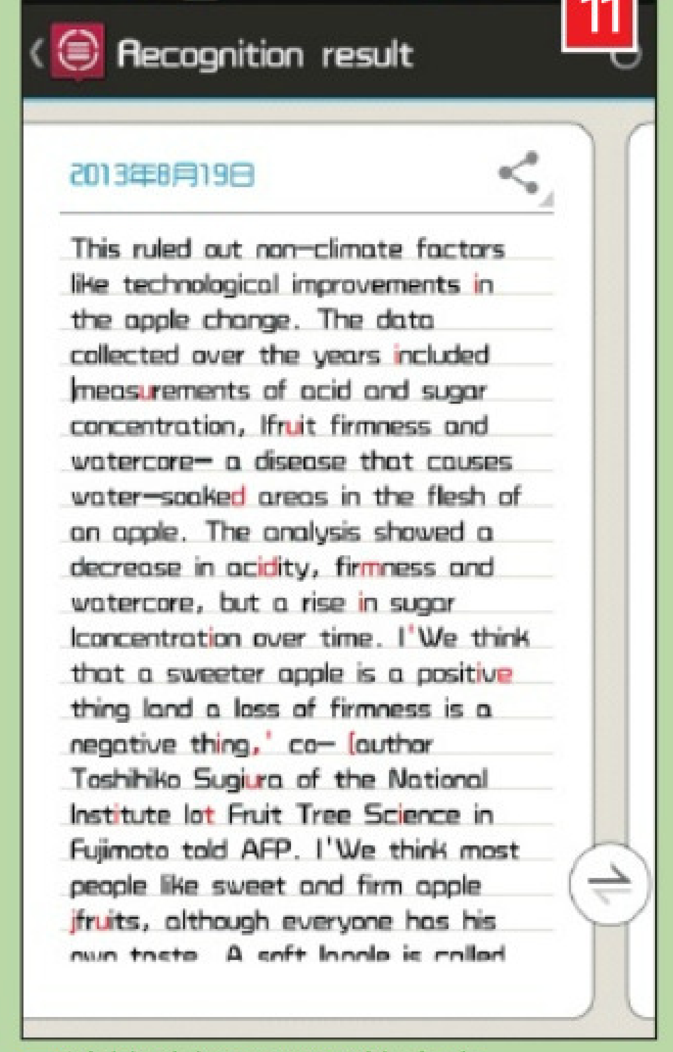
“拍照识别翻译”使用方法与百度翻译差不多，通过摄像头拍摄或者直接从相册图库中选择图像。取图完成后，点击右上角的“READ”按钮即进入OCR识别流程。与百度翻译不同的是，“拍照识别翻译”会将图片中的文字转换为可编辑的文本，并用橙色标注出识别不太清楚的地方，方便用户手动修改。确认原文识别无误后，点击右下方箭头按钮或者向左滑动界面，即可切换到翻译界面，点选需要翻译的语言后稍等片刻，就可看到翻译结果。可以看到“拍照识别翻译”比“百度翻译”识别更精准（图11），足以满足日常生活中的翻译需求。



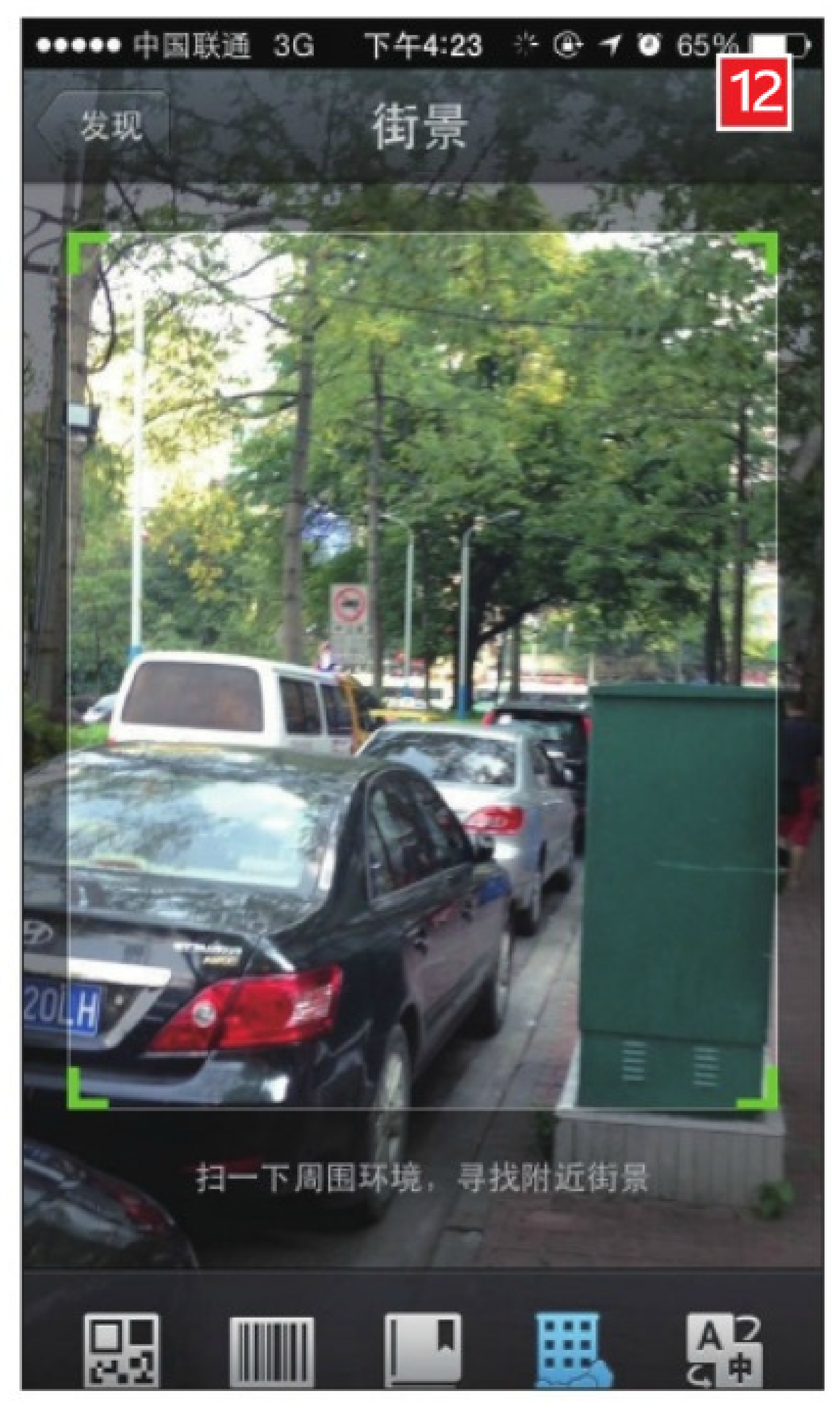
■涂抹选择要翻译的内容



■OCR识别翻译结果



■涂抹选择要翻译的内容



■微信扫描街景



■识别显示周边街景

信甚至提供了街景扫描功能，带来了无比广阔的商业化想象空间！

扫描街景地图是微信5.0版本中最吸引眼球的一个功能，只要把手机对准周边建筑物（**图12**），就会自动识别出所在地周边的360度街景图片，以及位置、建筑物名称（**图13**）。同时基于手机的陀螺仪和重力感应，旋转移动手机，街景地图也会跟着移动切换画面，用户也可以用手势旋转图片方向显示周边商家。使用“转发”功能，还可以把街景信息分享到朋友圈、邮件、微博或收藏到微信中。

对于普通用户来说，通过街景扫描分享，再也不用担心“不知对方在哪儿”的情况了——这是一个非常实用的生活功能。但是腾讯做街景扫描的目的并不仅限于此，他们提出了“扫一扫，扫出新世界！”的口号，希望能将用户引导至本地化服务，打造存在无限可能的街景电商。

虽然目前在微信扫描的街景中，点击相关商家无法查到商家详情页。但随着腾讯对街景扫描功能的完善，很快可能就会出现这样的情况——到了某个地方想找好吃好玩的，拿出微信手机扫一下，附近的电影院、餐厅、卡拉OK、服装店等全都出来了，还有网上订座订票等信息；将摄像头对准一家星巴克，屏幕上会显示今天中杯优惠和赠品；到了某个景点，拿出微信扫描实景，就会提供语音、文字、视频的导游……

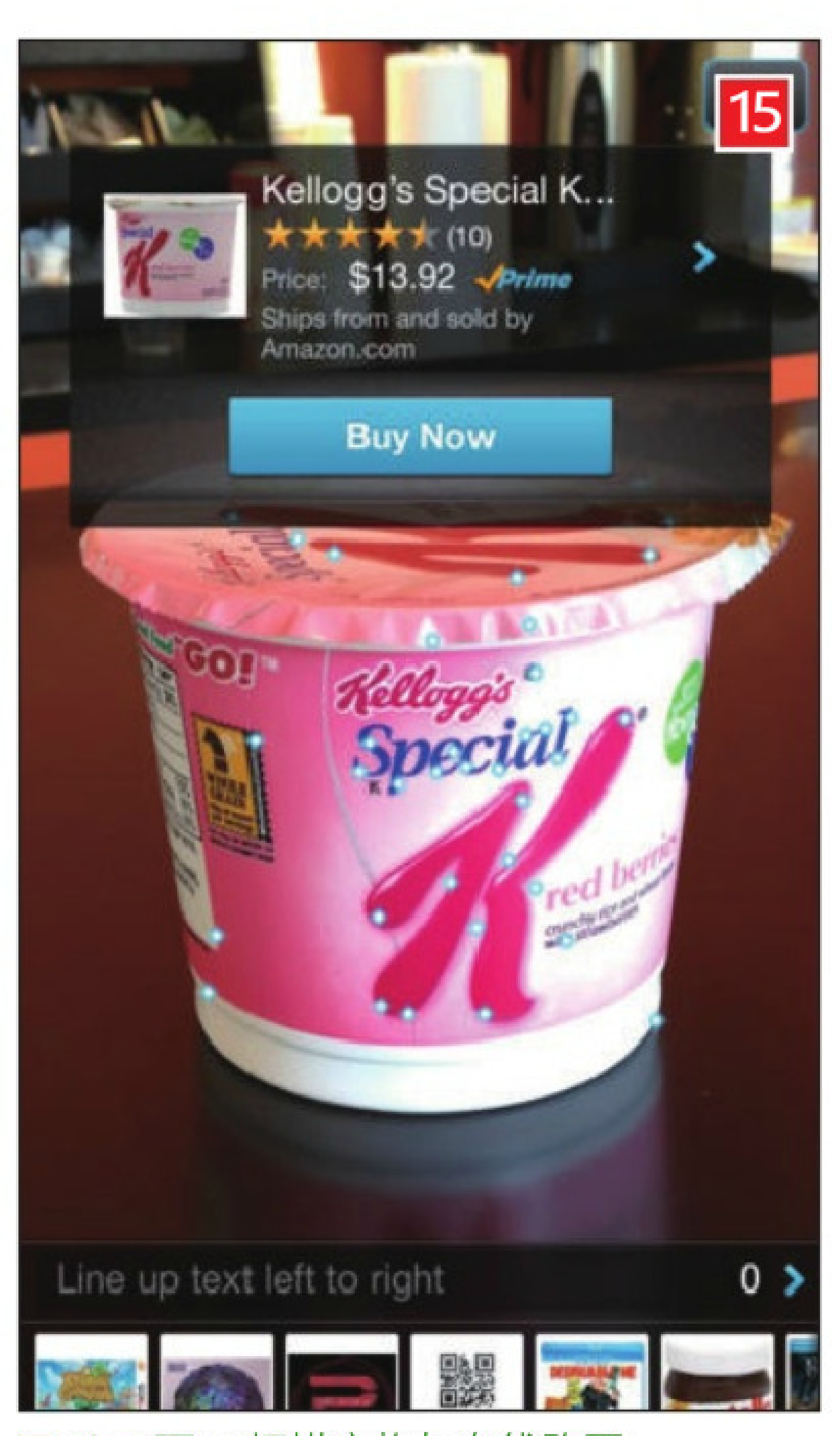
通过微信街景扫描，腾讯完全可以打造一个极为强大的生活服务电商平台。微信街景的“实景”扫描功能，甚至可能会进一步升级成为结合AR（Augmented Reality，增强现实）技术的“实物”扫描功能。微信5.0中的二维码、条形码扫描，必须得借助物品上的图形码信息才能进行识别，封面扫描功能算是比较初级的实物扫描。真正的实物扫描时无需借助预留的图形码信息，能像扫描封面那样，扫描任何商品的外观即可完成识别。

其实著名的全球网络购物中心Amazon，早在2011年就已推出具有产品识别功能的AR购物应用“Flow Powered by Amazon”（http://126.am/pq75G3），并不断更新升级其功能（**图14**），其目的是为了向用户提供更好的购物体验。Flow应用提供了条形码扫描功能获取产品相关信息，更重要的是具备AR增强现实的图像识别功能，扫描条码只是为了更好地进行验证和分类。

安装运行Flow应用后，用手机摄像头对准某个商品，例如书、视频游戏、电影、饮料等，无需扫描任何图形码信息，应用内置的图像识别引擎就可以通过实物外观识别该商品（**图15**）。同时还会弹出一个包含用户评级的窗口，可链接至Amazon了解该产品的详细信息、相关媒体报道和用户评论，并可在线购买等。



■Amazon推出的Flow扫描购物应用



■ Flow可AR扫描实物与在线购买

微信街景扫描，掀起地理信息服务新时代

微信的街景扫描数据，来自腾讯旗下产品“搜搜地图”的街景地图。

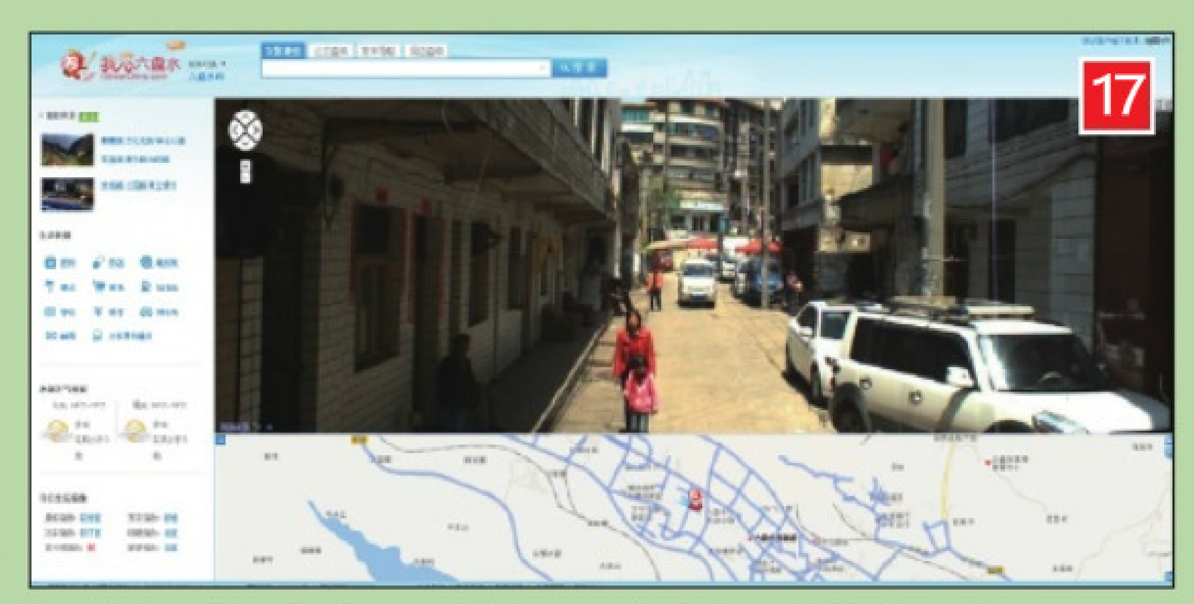
早在2007年谷歌地图推出街景服务后，国内图商和互联网企业就开始向街景地图方向发展。2011年12月腾讯搜搜街景地图率先上线，但由于国家正在制定地图街景行业规则，搜搜街景地图运行5个月便被迫暂停运营。时隔半年后的2012年底，搜搜街景地图才重新上线，成为国内首个合规上线运营的街景地图（**图16**）。高德地图也于2013年3月推出3D实景地图。

微信5.0街景扫描功能的推出，极大刺激了众多电商企业和地图厂商，纷纷寻求合作，推出创新的街景产品。国内著名的电商阿里巴巴收购了高德地图，为其提供本地生活平台提供支持。“赶集网”“蚂蜂窝”等生活网站也纷纷与搜搜街景地图展开合作，而新兴的街影地图“我秀中国”网站（www.ishowchina.com）的100个城市实景影像也大规模上线。

搜搜街景地图的覆盖度并不是太广，2012年12月搜搜街景重新上线的时候，就只覆盖了北京、深圳、上海、广州、西安与拉萨6个城市。到目前为止，搜搜地图不断更新也才支持全国33个城市。而高德地图街景版上线时，也仅覆盖国内的南京、杭州、昆明、西安、沈阳、成都和海南等7大旅游省市。但是新上线的“我秀中国”覆盖了我国北京、上海、广州、香港、澳门等100多个城市，是目前国内覆盖城市最多、内容最丰富的实景地图服务平台。



■国内首个合规上线运营的搜搜地图街景



■“我秀中国”街景覆盖度是国内当之无愧的第一名

据介绍，“我秀中国”实景地图的采集设备，是达到世界移动测量技术标准的专业级移动测量系统，精度可达分米级。目前网站数据库中有数亿张精确到厘米级的街景影像、总容量逾200TB，数据采集里程超过120万公里。例如在笔者老家偏远的贵州省某小县城，在搜搜地图上没有一张街景，但在“我秀中国”上居然有整个城区包括周边精确到厘米级的360度全景影像，令人极为震惊（**图17**）！

Flow在国外很流行，但在中国却无法使用，正是因为其内置的中国商品信息数据不够。而腾讯借助与国内网购平台的合作，加上自己庞大的用户群，很快就可以建立起扫描识别所需的基础数据，扫描识别一切生活中常见的商品。

支付，不仅仅在微信

腾讯微信要打造的不仅是一个网络生活的入口，更是一个实现网络生活的平台。在微信的电商计划中，在线支付交易是一个必不可少的环节，否则强大的“扫一扫”功能也只能沦为其它电商平台的陪衬嫁衣。微信5.0内置的支付功能，可以直接绑定银行卡，将用户与银行直接连接，在公众号、扫一扫、APP购买等方面实现一键支付，而不必再通过支付宝等第三方支付平台。

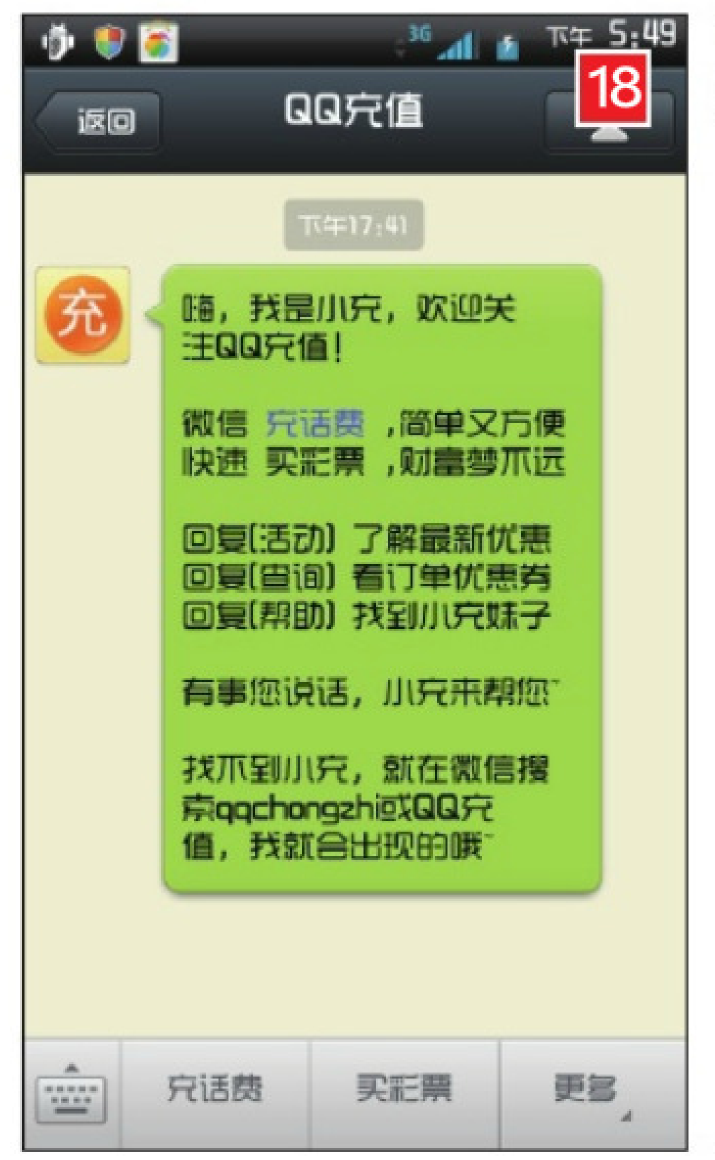
微信5.0并没有直接提供支付功能插件的安装提醒，而是将其融入到其它功能中。微信支付功能通过两种渠道可以实现，一是像手机充值这种通过腾讯财付通的第三方支付实现，二是扫描二维码通过一般的网络支付功能实现，后者需要商家通过微信认证才能进行。

例如在微信的“表情商店”中，选择某套收费表情后，会弹出购买交易页面（**图18**）。点击“支付”按钮，即可进入微信支付的流程。首次使用微信支付时，需要先输入绑定一个银行卡号，填写银行卡种类、姓名、身份证、手机号等银行卡信息，验证之后再设置一个6位数的微信支付密码。以后直接输入支付密码，就能快速使用微信支付了。如果要查询自己绑定的银行卡或者查询交易记录，可在微信主界面菜单“我”中，进入个人信息页，就能看到“我的银行卡”条目。

借助微信平台上众多的公众服务



■微信交易页面



■QQ充值接入了微信支付功能



■PC端易迅网使用微信支付方式

号，在提供最初的信息查询后，即可在同一平台上实现各种日常的网银功能。例如添加“QQ充值”公众号后，可以快速充话费、买彩票（**图18**）；关注“中国南方航空”服务号，通过微信平台就可查询机票信息，然后直接完成支付；麦当劳等也接入了微信平台，可以直接在线购买消费。随着更多厂商微信服务号、电商网站和第三方应用与微信支付打通，微信支付将能实现极为丰富的功能，真正成为电商和生活平台。

微信支付不仅可以用于微信公众账号中的支付，还能完成电脑PC端的消费交易支付操作。例如在电脑上进入腾讯充值中心（pay.qq.com），选择QQ会员充值，在支付界面中会看到“微信扫描，完成支付”的二维码。

此外，腾讯旗下电商“易迅网”也于近日宣布，在PC网页版、安卓及苹果iOS手机客户端全面支持微信支付，并推出在微信场景下的下单、支付等购物功能。这标志着“易迅网”将成为国内首个全面接入微信支付的B2C网站。

消费者在易迅网页端下单并选择“微信支付”后，易迅网页上会生成订单的支付二维码，使用微信扫描支付二维码（**图19**），即可通过手机端微信完成支付。而在易迅手机客户端选购商品后，只需在确认订单时选择“微信支付”，就可以通过微信支付完成整个购物流程。

同时由腾讯和GROUPON联合打造的团购网站“高朋网”（www.gaopeng.com），也出现在首批接入微信支付的电商网站名单中。目前，高朋网已将发展方向重点放在了微信平台上，帮助商家在微信上搭建店铺。简单的说，就像是帮商家开淘宝店，只不过这个店开在了微信平台上，高朋会帮助商家营销。目前“金钱豹”“一茶一坐”等上百家公众账户已经推出。

微信5.0引发的社交电商大战

微信推出电商平台计划，引发了一场社交电商竞争大战，其中首当其冲受到最大威胁的无疑是淘宝无线。

早在微信5.0推出之前，淘宝就用了很长一段时间，培养手机用户线下扫描、在线下单交易的消费习惯。在淘宝移动客户端中，“扫码购物”功能早已被用户熟知（**图20**），甚至还提供了专业的“一淘火眼”扫描购物工具。“一淘火眼”提供了二维码和条形码扫描的功能，以及扫描影院海报、杂志，扫描商标、快递单等功能（**图21**）。

“一淘火眼”的查询数据远比微信扫描丰富，用户拍摄商品的条形码，就可以迅速查询出该商品的网络价格以及各大超市价格（**下页图22**）。目前超市覆盖沃尔玛、家乐福、乐购、世纪联华、物美、华润万家等，可以地图方式自动搜索显示周边最近的超市购买点。网络价格更方便，提供了淘宝、天猫以及京东、1号店等电商的价格信息。下单交易时，可以直接调用手机支付宝钱包进行交易。

淘宝培养了用户移动扫描在线交易支付的习惯，同时许多淘宝商家也将店铺商品二维码外链作为重要的推广渠



■淘宝移动端内置扫码购物功能



■淘宝推出的扫描购物功能





■图22：查询信息很丰富

■图23：从新浪微博绑定淘宝账号

道。然而在微信5.0出现后，扫描淘宝商品二维码，内置支付又可绕开支付宝，淘宝陷入了白替腾讯开店的尴尬。于是淘宝针对微信开始禁止二维码外链，并切断与微信的数据接口，彻底封杀微信，而腾讯微信也禁止淘宝卖家在微信平台上进行营销。

为了应对腾讯微信的社会化电商攻势，淘宝也携手新浪微博推出了“微博淘宝版”，双方用户账户互通、数据交换，两大平台同时为数亿用户及广大卖家提供全新的社交购物体验。目前淘宝网已完全支持通过新浪微博的账户登录，任意注册、绑定淘宝帐号；反之也能用淘宝账户注册、绑定新浪微博新帐号。例如新浪微博用户可登录微博，进入“账号设置”中的“社区绑定”（**图23**），设置自己的淘宝账户即可实现绑定。也可从淘宝打通帐号，进入淘宝“卖家中心”，点击“账户管理”，再选择“微博绑定设置”。

淘宝卖家将自己的旺铺管理账户和微博账户绑定后，就可以打通数据，将淘宝店铺商品信息发送到微博去展示和销售。而淘宝买家或普通新浪微博用户，则可添加关注自己感兴趣的旺铺微博，获得最新的商品上架、打折优惠等信息，微博用户间也可以彼此分享和发现淘宝商品。

新浪微博会对淘宝商品链接进行特殊解析，以聚合了多种信息的卡片风格形式呈现在用户面前，包括价格、店铺信誉以及受欢迎程度等，不会影响微博的阅读。微博用户可直接点击卡片中的“去购买”按钮进行购物（**图24**）。

为了阻击微信的社会化电商，除了“微博淘宝版”，淘宝手机客户端还提供了社交化“微淘”功能（**图25**）。移动客户端支付宝钱包中也即将增设“公众平台/账号”功能，并将该体系锁定为“公众服务”，面向商家开放申请，用户可则自由添加。支付宝公众服务账号将包含“功能模块”和“对话模块”两部分，“对话模块”与微信目前公众账号功能相似，可推送信息以及与用户互动；功能模块则由商家根据支付宝提供的技术支持自由设置。

■直接点击微博信息进行购买



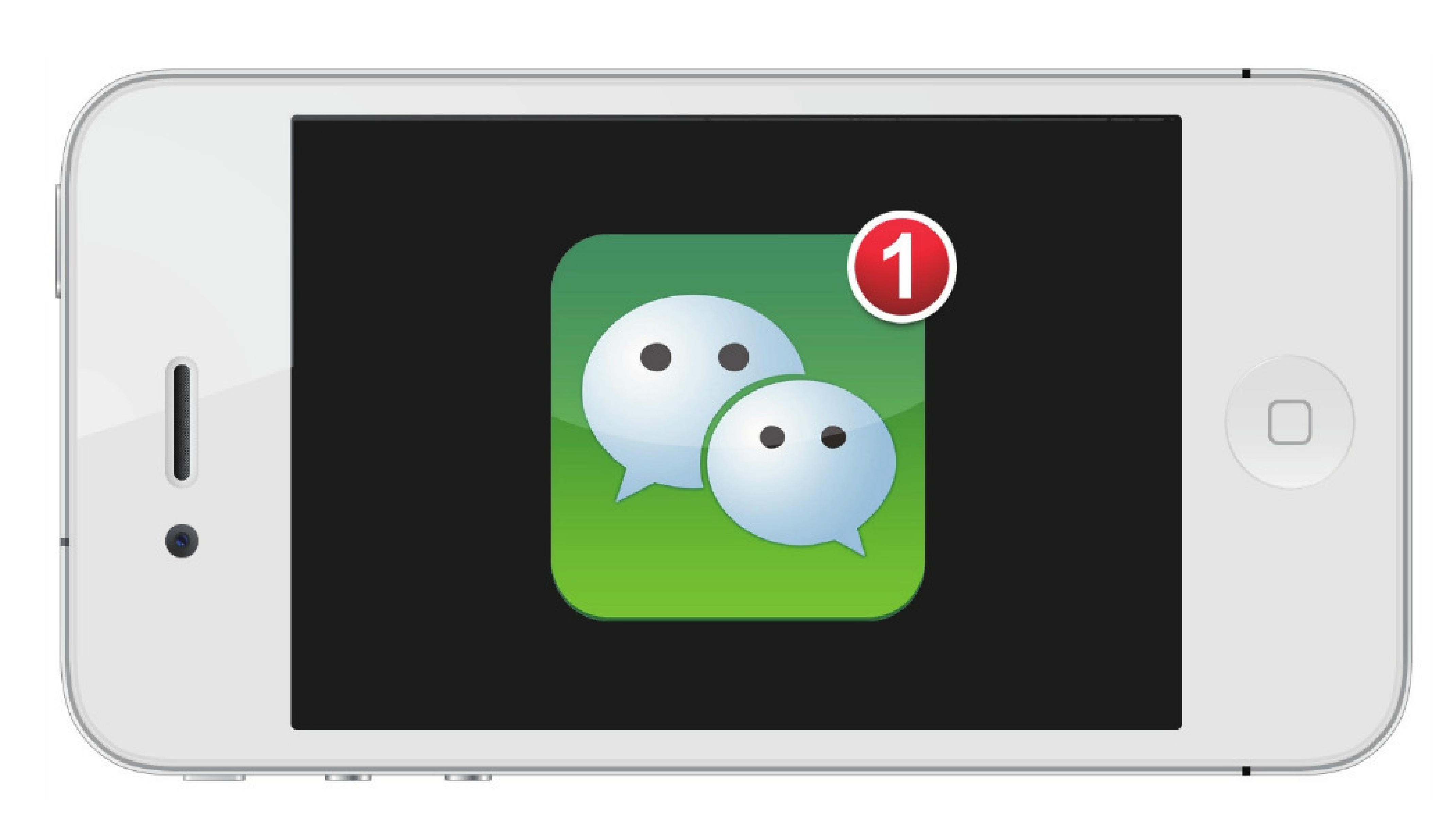
■淘宝移动端“微淘”社交工具

小结

拥有3亿多装机量的微信，在全面升级更新后，已成为了中国移动互联网最重要的入口，必然将社会化电商发展推向一个新的阶段。

微信5.0时代之即时通讯篇

语音聊天更智能



■湖南 许志远

虽然微信5.0已成为一个生活化的综合平台，但聊天通讯功能依然是牢不可破、凝聚用户的基础。在各种重大更新的光芒掩盖下，基础的聊天通讯功能也在同时进行着更新。

聊天通讯功能悄然更新

实际上，在聊天消息的显示与收藏上，微信5.0进行了许多实用的改变和更新。例如在下方的“微信”处显示有未读消息的数目，为了方便随时切换查看未读消息，微信5.0增加了自动跳转功能。双击首页下方的带有未读消息数目的“微信”标签（**图1**），就会自动跳转到最新的一条未读消息。

而微信5.0的群组未读消息数则不会显示，默认用一个红点标识。如果要显示未读消息数目，可在群设置中将“显示未读消息数”开启。另外，订阅号的消息被折叠集中起来（**图2**），让消息列表更干净。

在微信列表中按住某个联系人或订阅号，向左滑动可以删除聊天（**图3**）。如果是与“通讯录”中已有的用户聊天记录，还可按住聊天人向左滑动时选择



■快速定位未读消息

■左滑删除和置顶聊天



■订阅号被折叠，可展开二级页面查看

把聊天记录置顶。在聊天查看消息时，向右滑动可返回上级菜单，许多细节的改变让操作更为便捷。

查看消息时，双击任何一条消息，即可全屏展示，方便阅读一些内容多显示较长的信息（图4）。以后微信聊天时，看到别人发来一段比较长的文字时，就能全屏放大阅读。略显不足的是，全屏显示消息时的样式风格有些丑陋，需要美化改进。

长按任意一条语音消息，可以快速切换扬声器模式和听筒模式，还可以收藏该消息（图5），Android版微信5.0还可以把这段语音直接设置成为手机铃声。如果直接双击任何一个语音对话的绿条，则可以更方便地切换到听筒模式。

新增消息收藏功能，可以收藏聊天、公众号、朋友圈的文字、语音或图片信息。这个功能非常有用，可以实现类似聊天消息的漫游同步，收藏的消息在其它设备上也能看到。以往要在其它设备上查看消息，往往得使用消息的导出功能，现在只需要打开微信“我的收藏”，就可同步查看到收藏的所有消息内容（图6）。此外，进入“我的收藏”界面，点击上面的“+”号，还可以录

导出微信聊天消息

微信的聊天消息都保存在手机中，查询和备份消息记录很困难。虽然微信5.0提供了消息收藏功能，但是也只能对比较重要的消息进行收藏同步，一条一条的操作非常麻烦。如果要查看和备份微信消息，可以使用第三方工具软件，直接在电脑上查看和备份，要方便得多。

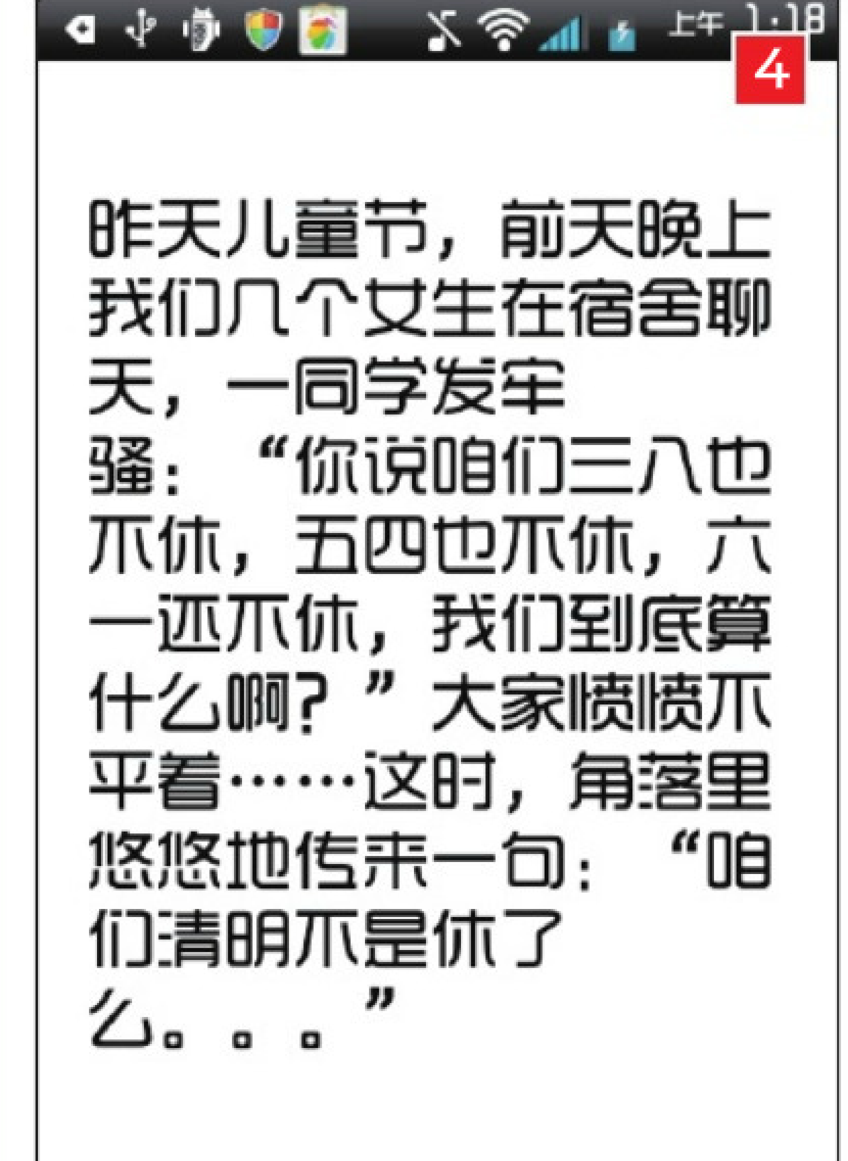
例如iOS平台上的微信，可使用一款名为“同步助手”的手机助手（www.tongbu.com/zhushou/）。“同步助手”支持微信的聊天记录查看、搜索、导出等功能，在电脑上直接查看和导出微信聊天记录。

运行同步助手，连接iPad或iPhone，切换功能页面至“更多功能”。点击资料分类的最后一个项目“微信”，即可进入微信消息记录管理器查看聊天记录。

同步助手可直接查询微信聊天记录，点击左侧联系人即可显示与他的聊天记录，包括文字，语音、图片等消息内容。同步助手还提供了强大的搜索功能，可按具体日期精确查询，也可以按照时间段（最近一个月）来模糊搜索。当然也能根据关键字来定位某条信息，并且查看前后消息。

还可以使用同步助手导出微信聊天记录的文本消息，点击左上角的“导出”按钮，可选择使用TXT和Excel文件两种存储方式。对于微信聊天记录中的图片和语音消息，则需要逐个手工导出。选择聊天记录中的某条图片或者语音消息，右侧就会出现一个“导出”按钮，点击即可导出保存。其中语音消息以AMR格式保存，图片则以PNG格式导出，可直接在电脑上播放和查看。

此外，还有一个名为“微信记录查看器”的工具可以导出iOS版微信的聊天记录在电脑上查看。Android版微信的聊天记录比较麻烦，可以运行第三方开发的微信PC版查看聊天记录，其实也就是通过Android模拟器运行微信。也可以直接导出手机微信文件夹下的MicroMsg.db文件，用SQLite Database Browser之类的数据库浏览器查看其中保存的聊天消息。



■全屏消息显示风格有些丑陋



■快速切换语音消息模式



■收藏同步聊天消息



■表情商店可购买表情

制一段话收藏起来。例如突然有个灵感或什么重要的信息需要记录，又来不及文字输入，就可以选择收藏“语音”，可以把自己的想法录下来收藏在微信中。在这里还可以收藏某个地理位置。不过需要注意的是收藏夹是有空间容量限制的，只能收藏1G容量的消息。

除了聊天信息的展示和收藏功能外，微信5.0还增强了用户聊天通讯的功能体验。例如在微信5.0中添加了一个“表情商店”，为聊天增加各种丰富有趣的表情。不过表情都需要花钱购买，目前表情商店中提供了5套卡通表情，价格都在6元人民币左右（图7）。

以往用微信发图，都得启动微信后再进行拍照或截图，微信5.0则灵活了许多。平时拍完照片或用手机截图后，再打开微信5.0进入好友聊天窗口，点+号插入，图片处会有自动提示，此时直接就可以插入刚才拍照或截屏的图片。

除了后面要重点提到的语音输入法之外，微信5.0中还增加了一个很特殊的输入功能：在“朋友圈”界面中长按相机拍照键按钮，居然可以调出文字输入功能框，直接发表文字信息更新。对此微信官方的说法是——“长按拍照按钮发文字，为内部体验功能。后续版本可能取消，也可能保留，请勿过于依赖此方法”（下页图12）。相信此功能也是对于分享照片图片信息的补充。

此外，还有一些隐藏的聊天功能更新。例如以往微信的字体只有小、中、大三种，在5.0版中微信字体添加了可设置“超大”和“特大”字号，很适合中老年人使用。以前在聊天中输入特定文字后，会从屏幕上掉下来特定的表情效

微信5.0收费动画表情免费用

微信5.0的表情商店可望不可及，需要收费才能使用。不过很坑爹的是微信和许多国内产品一样实行两套标准，在港台和国外地区很多表情是免费的，在内地的表情却实行收费。为了公平，有必要“曲线救国”……

首先，在主界面“通讯录→订阅号”中，点击右上角的“+”按钮，然后在添加公共账号的搜索栏中搜索“wechat”。之后会看到很多地区的微信主页，添加“WeChat香港站”。

添加成功之后，订阅的“WeChat香港站”就会向我们发送一条信息。打开消息对话框可以看到在下方的工具栏中有“免费贴图”功能，点击展开后选择“更多”，就可以看到原本需要收费的表情了，而且还有其它更丰富的表情可免费下载使用（图8）。

下载方法也很简单，点击打开某个动画表情套图页面后，点击需要的表情即可下载。当表情图片下方显示绿色打勾（图9），即表示该表情下载完毕，可以在聊天中使用。下载的表情将会保存在表情功能栏中的第三个，即带笑脸的文件夹分类栏。在这里可以看到所有自定义添加与下载的表情，点击即可发送给好友（图10）。

其实除了“WeChat香港站”外，还有其它许多微信官方订阅号，例如“WeChat”“WeChat阿管”“WeChat India”“WeChang”“WeChat Brasil”等都提供了免费丰富的动画表情可供下载，而且各不相同。这些订阅号语言是英文，可在“Ematicon”中选择表情名称，然后点击“查看全文”（图11），即可显示并下载。



■免费的表情更丰富





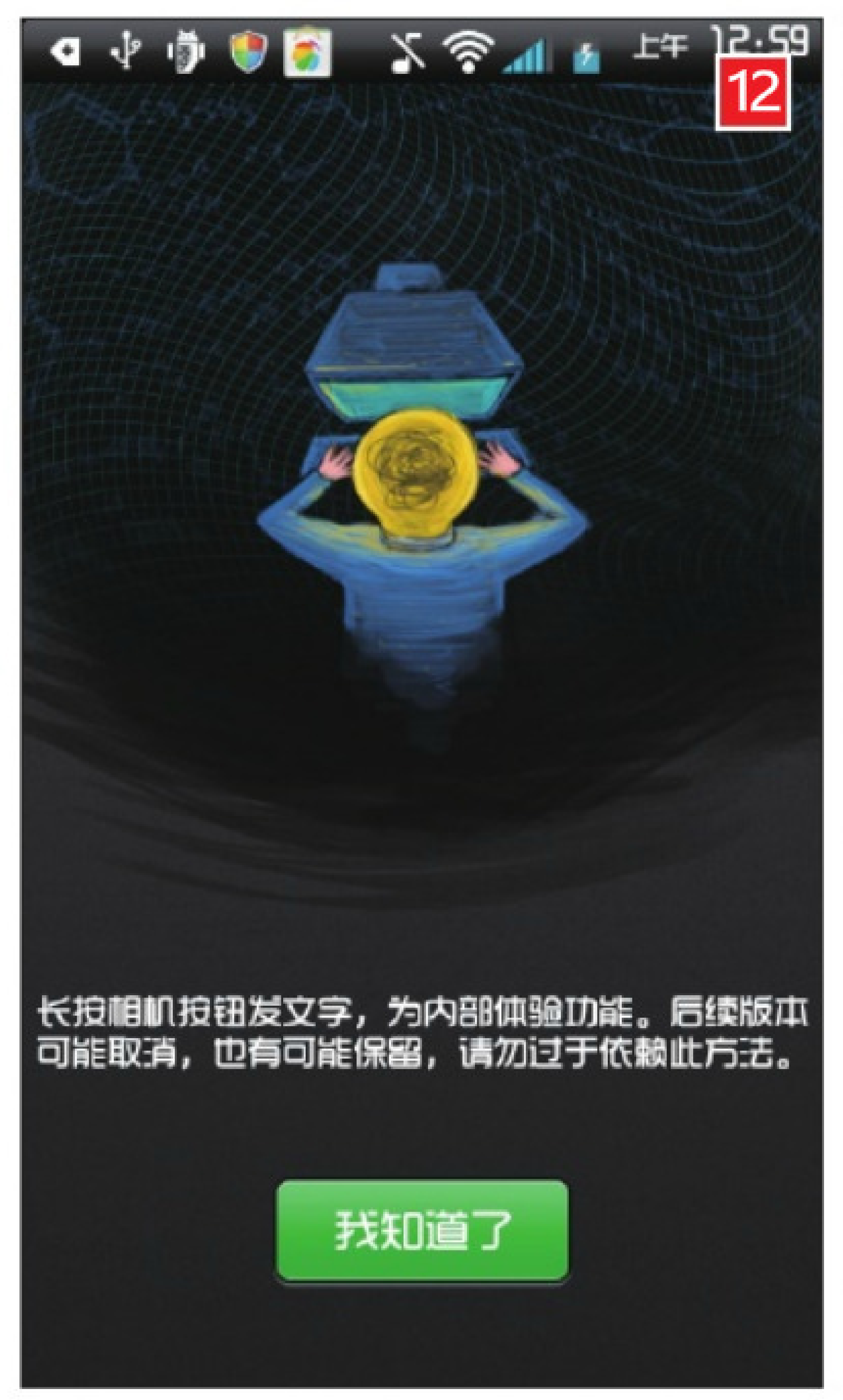
■表情免费下载成功



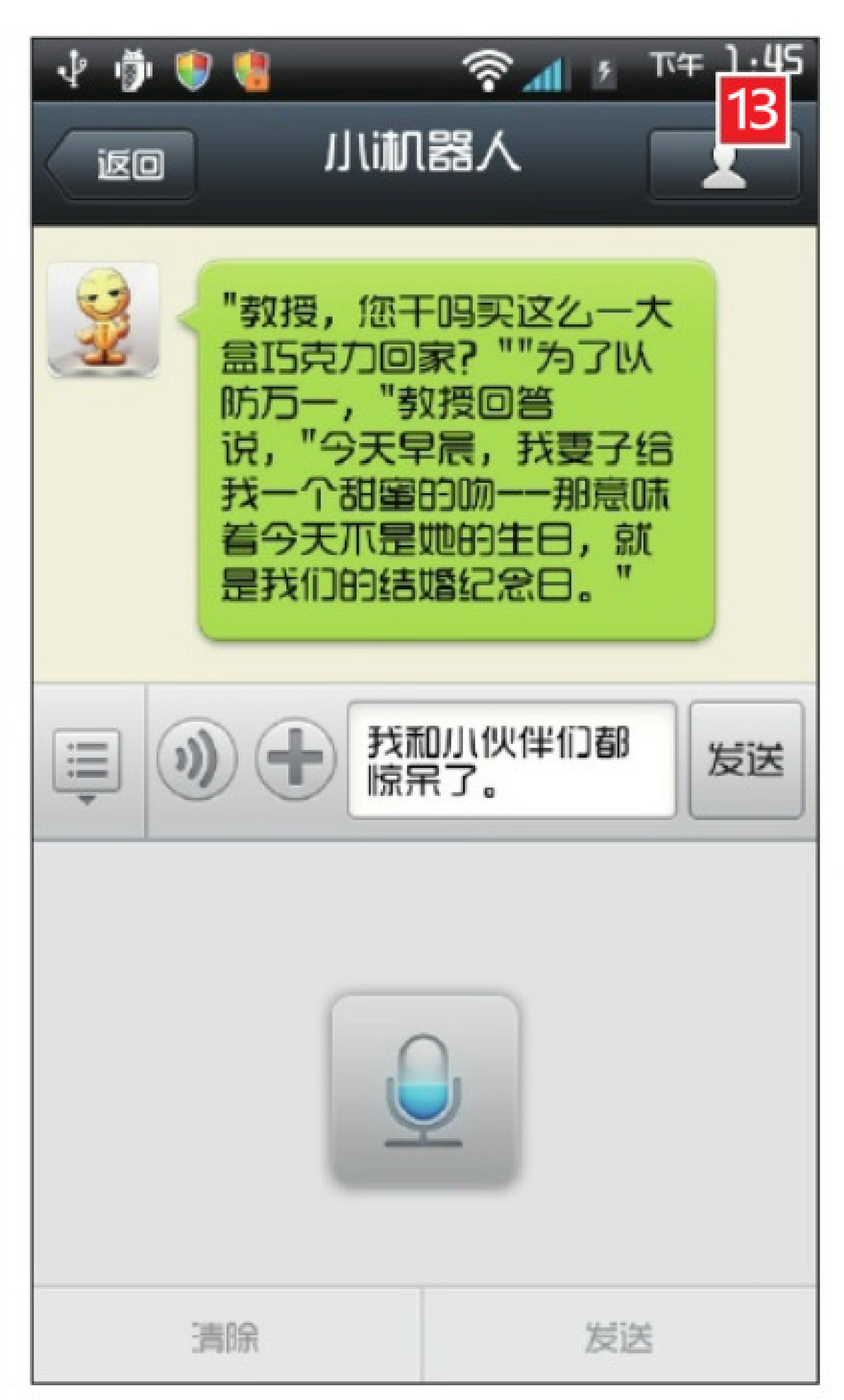
■免费发送动画表情



■英文订阅号下载表情



■隐藏的文字发布功能



■微信5.0语音输入功能

果，比如，输入“生日快乐”后，屏幕上会掉下来蛋糕的表情。现在又增加了一些新的特效，例如输入“么么哒”，则会掉下来“送飞吻”的表情；输入“miss u”、“想你了”会掉下来许多“小星星”……很多的隐藏更新彩蛋，你可以逐一去发掘。

语音输入动了谁的奶酪

继微信4.5推出语音识别搜索后，这次的5.0版又推出了一项新的功能——语音输入。在步入语音交互时代后，微信嵌入语音输入法也反映了腾讯意欲涉入语音识别领域的野心。

微信5.0的语音输入功能，可在“我→设置→通用→功能”处开启。开启之后，在聊天状态下可随时点击麦克风按钮，进入语音输入模式开始接收声音（图13）。用户语音录入识别完成后，就会变成文字显示在输入框中。

微信5.0的语音输入识别率很不错，对短句和长句都能比较准确地识别。为测试其识别效果，我们将微信5.0语音输入与目前最流行的讯飞语音输入法进行测试对比。

笔者随机挑先了5个十余字的生活和网络常见短句子，并从正在撰写的这篇稿件中挑选了3个50字左右的长句段落进行语音输入测试。在测试时，为了避免受环境、发音等外在因素的影响，每个测试句都重复输入3遍，只要其中有一次正确识别，即视为识别成功。

测试发现（参看下表），在进行生活短句语音输入时，微信5.0的语音输入略逊色于讯飞。5个短句中微信5.0正确识别了3个，另外2个短句中分别有一个词组识别错误；讯飞语音输入法则完全正确识别了4个短句，但也有一个短句中的词组出现识别错误。

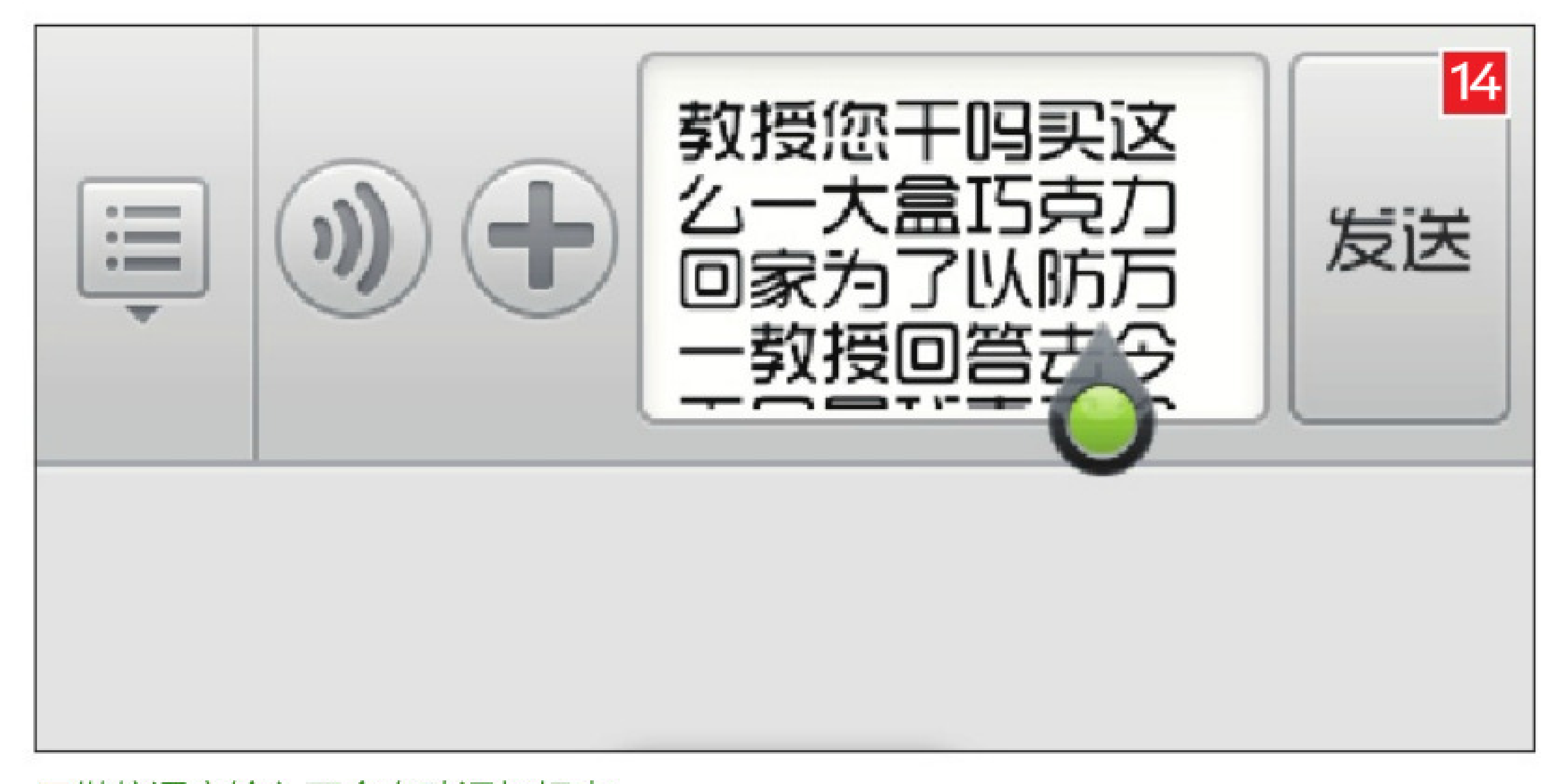
在3个长句的测试中，微信5.0语音输入与讯飞语音输入法都出现了一两处识别错误，未能完全百分百地正确识别。但总体上识别效果都非常不错，只需最后手工修改一两处文字即可，二者表现相差不大。

但是微信5.0的语音输入功能，与讯飞语音输入法相比，有一个非常明显的功能缺陷，那就是不支持自动添加标点。微信5.0语音输入时，不会识别用户在两个句子之间的停留，句子与句子之间没有任何标点（图14），只有语音输入全部结束后才添加句号。而讯飞语音输入法则能根据用户语音停顿时间长停，智能添加逗号与句号等标点。另外，讯飞还可以设置停顿等待表示语音输入结束的时间间隔，微信则不支持此功能。微信语音输入对各地方言的支持也不好，讯飞则支持全国大多数地方方言。

综合对比测试可见，微信5.0的语音输入功能仍较单薄，不如讯飞语音输入法功能丰富。不过，作为一项附加功

语音识别率测试表

	微信语音输入	讯飞语音输入法
5个短句	正确识别3个	正确识别4个
3个长句段落	均有组词错误	均有组词错误
自动添加标点	无	有
语音停顿时间设置	无	有
方言识别	不支持	支持



■微信语音输入不会自动添加标点

能，微信5.0的语音输入在识别率上表现相当优秀，甚至强于此前本刊曾测试过的一些手机语音助手应用。很显然腾讯已准备涉足语音市场，微信语音输入功能在增强产品服务的同时，也同时会促进其他语音产品的发展，例如腾讯语音助手，语音输入法等。科大讯飞和其它语音类产品很快将遭遇新一轮的挑战。

陌生社交最终利器

自从漂流瓶、摇一摇等功能出现后，微信俨然引领了陌生人社交的新潮流。在升级到5.0版本后，微信又添加了新的结识陌生人的方式。

在微信5.0的添加朋友菜单中，新增了一个“按住按钮，添加身边的朋友”的功能按钮（图15）。按住该按钮，微信就会自动搜索寻找周边范围中同时按住按钮的人（下页图18），将其添加为好友聊天交流。

各种添加朋友的方式，显示微信基于LBS的陌生社交渠道越来越丰富，5.0版的微信打造了一个最为全面的陌生人社交平台。

然而微信在社交上似乎步入了一个极端，在对身边熟悉的人亲人朋友间的社交却关注不够。在微信的LBS周边查



■新增按钮添加朋友功能

关心亲人朋友，熟悉人的社交“捉友”

陌生社交已广为流行，许多手机用户将大量的时间花在手机“摇一摇”之上，只不过是为了满足一下无聊、猎奇和侥幸的心理。其实，我们更应该多花一点时间关心亲人、朋友等身边熟悉的人。

“捉友”是一款基于LBS地理位置的社交应用，不同于普通以结识陌生人为目的的LBS社交应用，捉友是为亲人朋友间查看位置而设计，通过位置关系唤起彼此的沟通，拉近彼此的距离。

捉友的使用很简单，提供了多种好友添加方式，可以选择通讯录、微博或人人匹配等方式添加好友。将亲朋好友添加到好友列表中，就可以随时关注亲人好友掌握他们的位置（图16）。如果关注的好友出现在身边周围时，手机还会震动并弹出提醒信息。

捉友有着非常多的应用场景，例如上班时可以知道孩子放学有没有回家；随时看看家中老人遛弯是否回家；看看丈夫下班路上有没有堵车；逛街时看看附近有没有闺蜜，可以一起血拼腐败；现场看球或许可以收到某个死党也在附近的提醒……

当然，如果担心存在隐私问题，捉友也提供了完善的隐私保护控制功能，可以对不同好友设置不同的权限（图17）。可以允许对方实时查看自己的位置，也可以设置为验证方式，对方要查看自己位置时需要提交请求。特殊情况下，还可以选择隐身方式，让所有人都不知道你在哪儿。

捉友的意义在于，用户基于现实的人际关系会主动对其关心和维护，而不是去像微信那样去建立新的社交关系。百度地图、Google+（原Google纵横）等，也提供了类似的地理位置共享服务。微信虽然也提供了地理位置共享功能，但必须借助其它地图应用才能实现，而且也不支持实时的位置查看。

此外，“扎堆”之类的应用也是比较新鲜有生命力的LBS社交方式。扎堆可展示附近用户在社区里的活动和记录，通过扎堆你可以随时了解周围人的生活，产品主要展示的是事情和生活。





■随时关注亲人好友的位置



■设置位置查看权限

看功能上，可以轻易结识到陌生人，却不能找到亲人朋友的身影。长此下去，微信似乎真的会沦为一个颇为不雅的陌生人“约炮”工具。

早期让微信火爆的陌生社交已趋平淡，新局面之下，也许“捉友”之类的新生熟人社交工具，可以为微信提供借鉴。微信不仅可结识新的社交关系，更应该维护老朋友，关心身边最重要的人。

“摇视频”背后的语音识别扩张与电视社交计划

前面提到了语音输入法，其实早在之前版本的微信中，就有了利用语音识别技术的摇一摇听歌功能。在微信5.0的内测版摇一摇标签下，除了此前的摇一摇找人和摇一摇听歌，还新添加了摇一摇看视频功能。不过微信5.0正式版推出后，摇视频功能被取消，虽然原因无从知晓，但从微信5.0的整个平台计划来看，此功能必然会很快再次出现。

所谓的“摇视频”功能，是当其它电子终端在播放视频时，例如看到某个大厅的液晶展示屏上正在播放视频，打开摇一摇视频功能，摇动手机后，微信会根据声音识别出当前正在播放的视频（图19），并在结果页上显示视频内容。点击视频上的播放键，将能直接在手机或平板上播放观看。

其实与微信摇一摇听歌类似的服务Shazam，也走了相同的发展道路。Shazam成立于2008年，是一个手机音乐识别和发现服务。在成立不到两年的时间，用户数就突破7500万，歌曲数超过十亿，成为全球最著名的音乐识别与发现服务之一。在2012年，Shazam从音乐识别开始拓展向了电视节目识别，进入第二屏电视领域。

Shazam（www.shazam.com）从音乐识别转向视频识别领域后，成为一款综合性的社交电视、第二屏应用服务，利用Shazam可以标记电视上放映的任何东西（图20）。

同样是利用原来声音识别技术，Shazam在侦听到身边视频节目的声音后，就会为用户呈现相关的视频节目说明、节目相关的twitter、演员信息以及原声带中每首歌的可播放剪辑等。用户可以通过Shazam应用，直接购买音乐、电视、影片等相关商品。目前Shazam的服务器收集了美国160个主流电视频道数据，不过暂时还不支持一些地方频道和其他国家的频道。

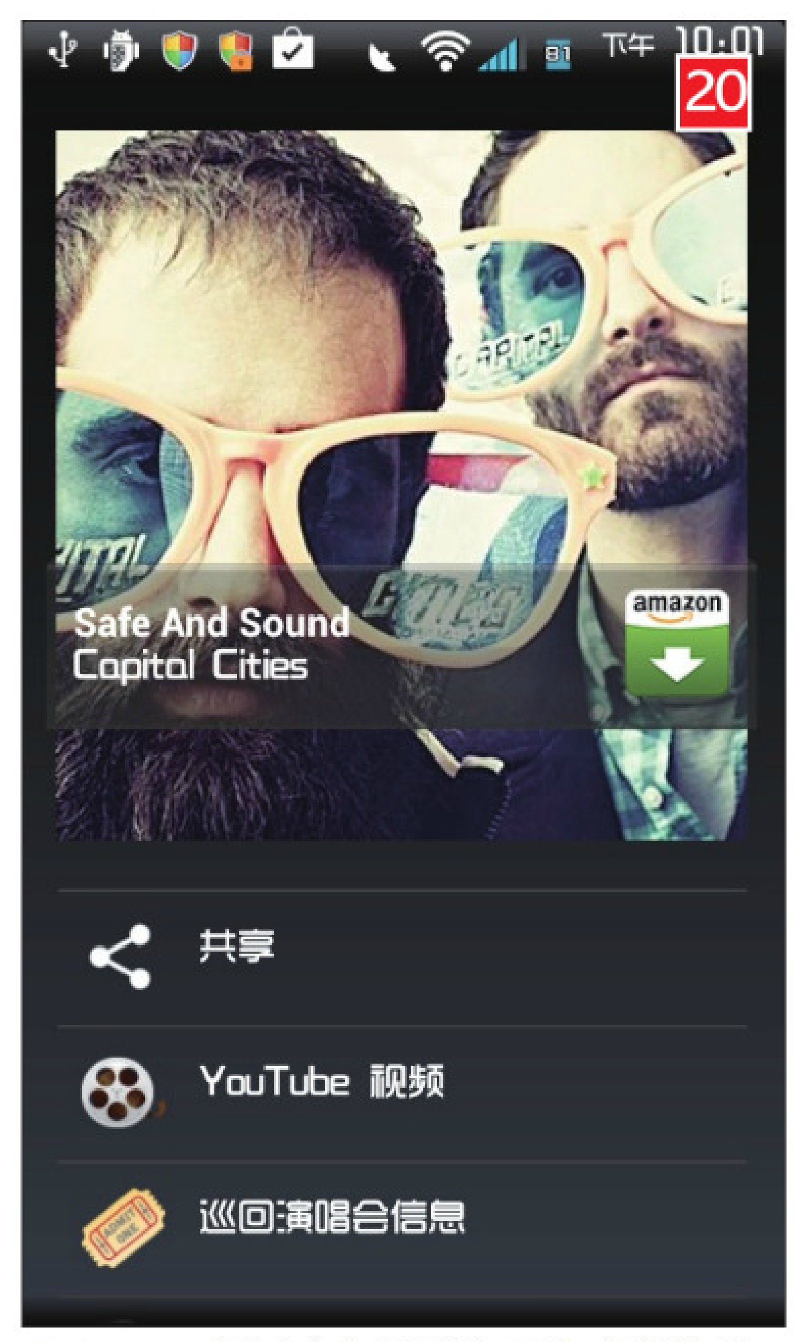
——如今微信在语音识别技术的应用上，不仅致力于语音输入，同时还兼顾音乐视频识别与发现。从摇一摇听歌到摇一摇看视频，虽然其产品和服务只是初具雏形，但已可见腾讯语音识别技术的实力，及其在语音领域的扩张野心。语音输入法只是腾讯用来凝固用户的手段，而第二屏电视伴侣类的电视社交应用及相关的电商服务，才是腾讯的市场目标。



■寻找周边同时按住按钮的用户



■微信5.0测试版中的“摇视频”功能



■Shazam通过声音识别音乐和电视节目

“第二块屏幕”——有趣的电视伴侣应用

如今在美国，大概有80%的电视观众一边看电视，一边手持着自己的手机或平板电脑，有60%的观众会通过手机和平板来投票或评论。手机和平板已成为电视节目的“第二块屏幕”，与Shazam相似的第二屏电视伴侣应用还有许多。

IntoNow（www.intonow.com/ci）就是一款功能强大的电视节目签到软件，可以通过识别用户正在看的电视声音就能鉴别出电视节目（图21）。除了电视节目的发现和分享数据外，IntoNow还拥有电视和音乐同步功能。例如用户在看《美国偶像》时，听到某位参赛选手正在唱的歌，就能用IntoNow搜索原唱，并直接在iTunes上买下音乐或者在YouTube上观赏音乐视频。IntoNow还支持CapIt电视节目截图、添加字幕和分享功能。

国内也有许多类似的应用，例如社交电视应用“酷云TV”（tv.kuyun.com）推出的节目自动识别功能，可以让手机也能“看懂”你在看的节目。酷云TV可以在用户打开电视的情况下，“收听”电视声（图22），自动识别用户在看什么，进入电视节目的相关页面，进行评论投票等各种基于电视的社交互动。而且酷云TV还提供了“看到即购买”功能，识别出节目后还提供相关的商品在线购买功能。例如正在收看综艺节目《非诚勿扰》，用酷云TV收听节目声音，即可识别并呈现节目主持人介绍、相关的新闻、节目女嘉宾出场上台或灭灯的音乐及下载等，还会提供节目赞助商步步高VIVO手机的在线购买入口（图23）。

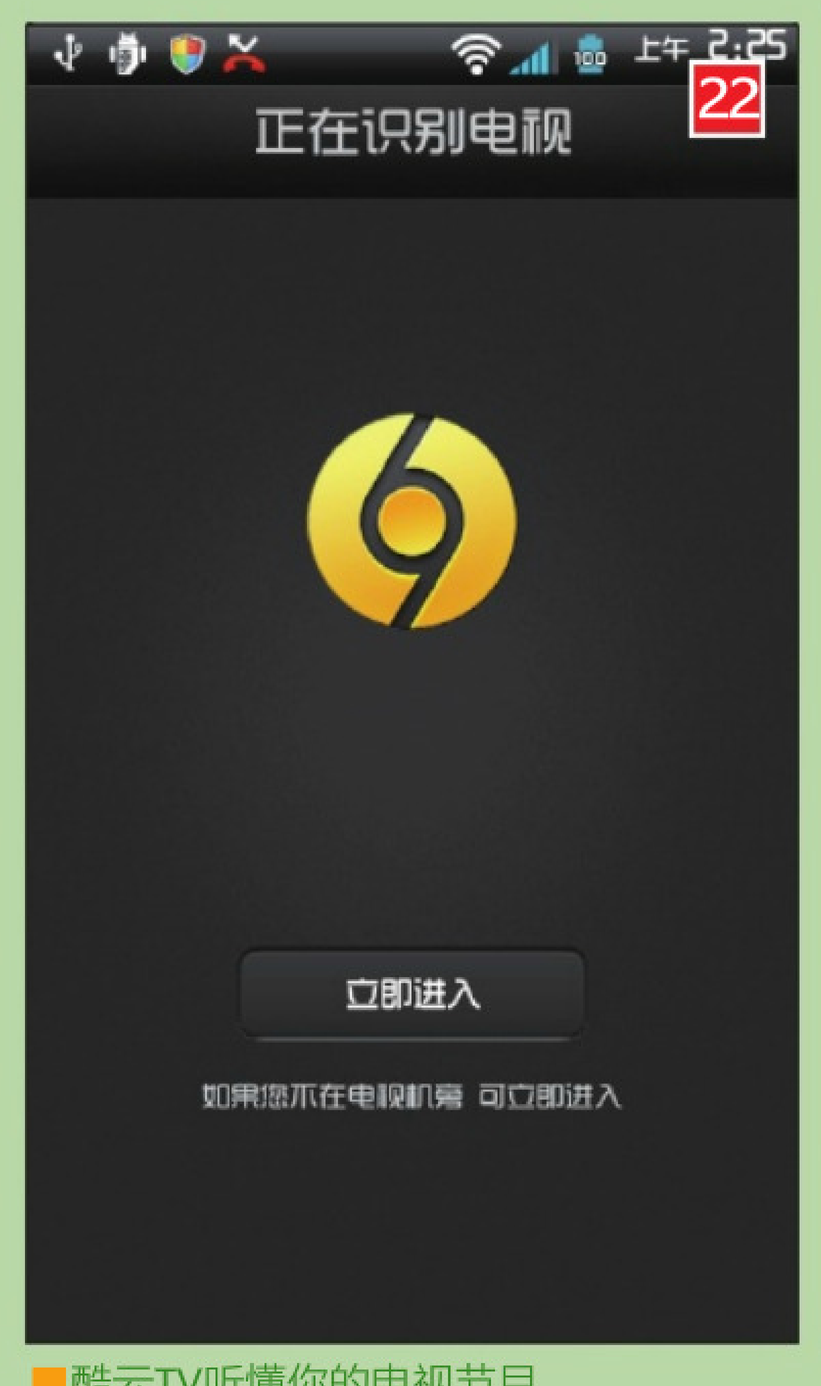
除了酷云TV外，国内的“电视沙发”（shafa.tv）、“TV客”（www.tivic.com）也同样基于视频识别。

“沙发”可在看电视时，自动分辨出在看什么节目，告诉用户谁在和你看同样的节目，并可通过文字或语音进行聊天，还能通过微博和微信分享好看的电视节目。



■第二屏电视伴侣应用IntoNow

与酷云TV相似，用户在使用TV客识别出电视节目后，可查看电视节目周边内容并发表评论记录生活，对海量频道节目订制提醒，关注老朋友、结交新朋友。TV客提供了一个非常有趣的涂鸦功能，可在电视正在播放的画面上实时截屏，绘制图形和文字，添加各种道具。涂鸦功能可随手圈出电视穿帮镜头，恶搞电视人物情节，添加个性诙谐的批注，一键分享到微博、朋友圈。另外，在看电视聊八卦的同时，TV客还贴心地推荐了电视节目中的明星爆款服饰、各种最in最潮的人气单品，畅享TV Find一站式超酷购物新体验（图24）。P



■酷云TV听懂你的电视节目



■识别节目呈现相关信息



■TV客提供节目中的爆款服饰购物

微信5.0时代之轻APP篇

微信变身“App Store”



利用公众账号，微信5.0已成为众多应用的“入口”。不少传统移动客户端应用开始在微信平台上搭建，寻找新的突破口。微信5.0已开始引领“轻APP”成为新的流行。

■贵州 冰河洗剑

立足之地何处寻，轻APP时代来临

在微信5.0版本中，有一个非常受关注的改变，即对公众账号的弱化。微信将订阅号的消息折叠起来，不仅让用户的消息列表更干净，而且让公众账户俨然变身为APP。折叠完公众账号之后，微信界面变得像手机操作系统一样，采用排列的方式将所有的公众账号罗列出来，各种公众账户俨然成为已安装好的APP（图1）！

事实上，提供众多功能与服务的微信公众账号，如果能够完全满足日常的需求，那么微信本身就可以变成一部手机了。微信5.0版的公众账号APP化趋势更加明显，这其实正代表了移动客户端应用“轻APP”化时代的来临。

“轻APP”也叫“轻应用”，是指依附于已存在的App所开发的插件或服务。所谓的“轻”是相对于安装在移动平台系统中的各种应用而言——轻APP无需下载、免安装，不占存储空间，点击即可使用非常方便。轻APP的开发难度低，却可以实现不少与一般App差不多的功能。

“轻APP”时代，是伴随移动应用市场的繁荣和网络技术的发展而必然出现的。智能手机用户规模不断扩大带火了移动应用市场，然而在海量安装的背后，大多数应用被下载完之后可能只使用一两次，就被用户卸载或被遗忘，这类应用被称为“僵尸应用”。据语音识别技术厂商Nuance公司的调查数据显示，智能手机中至少有95%的APP应用，在安装之后再也未被使用过。

大量的僵尸应用不仅占用存储空间、影响系统流畅运行，也给用户使用和管理手机带来很大的麻烦。于是，无需下载、免安装、即点即用的“轻



■微信5.0的公众号栏目俨然像是一个APP中心

APP”，借助网络发展而成为更多用户的最佳选择。

典型的“轻APP”平台

其实在桌面PC端，各种无需安装的Web网页应用，就是移动端“轻APP”的原形。只不过PC端电脑硬件系统配置高，存储空间充足、显示屏幕够大，因此在线的Web网页应用并没有轻便的优势，而且也远比不上离线客户端功能丰富强大。

移动平台的客户端应用，由于受手机存储、显示屏等硬件限制，在功能上并不比基于Web的“轻APP”强大多少。而且“轻APP”具有不占存储的轻便优势，因此在移动平台上极受欢迎，各种“轻APP”平台纷纷出现。

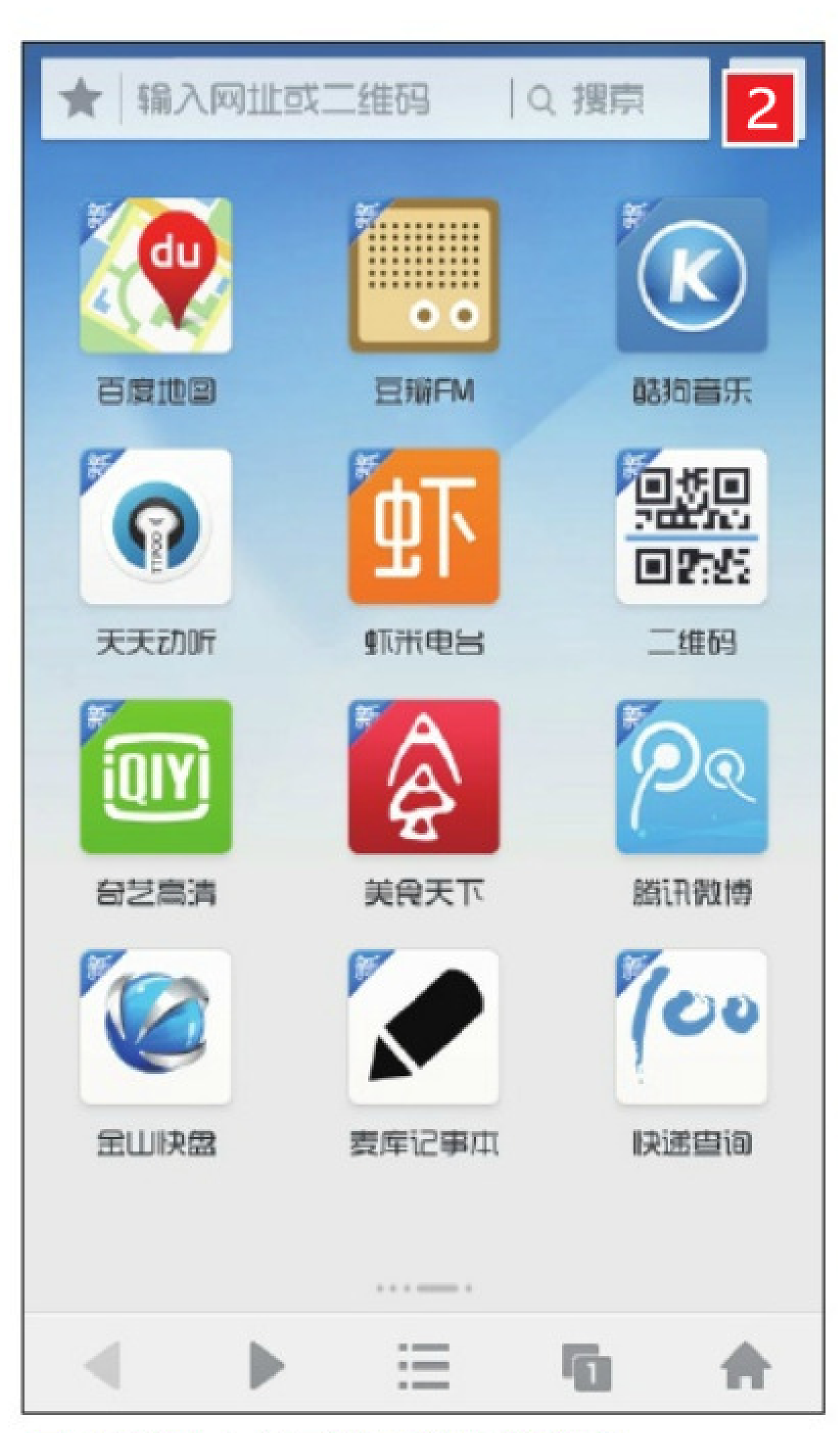
最典型的轻APP，莫过于各种基于浏览器平台的应用，例如UC浏览器的应用中心、360轻应用等。

1.最早的轻应用平台——UC网页应用中心

UC浏览器的“网页应用中心”，是国内首家手机网页轻应用平台，也是目前手机上最大最专业的网页APP应用平台。UC浏览器采用了自主研发的U3内核，为HTML5提供了优秀的支撑能力，使得各种HTML5应用得以在Web端完美运行。



■在UC应用中心管理“卸载”各种应用



■UC应用中心已添加的功能服务



■轻APP版天天动听

在UC浏览器的“网页应用中心”，汇聚了国内最常见流行的HTML5应用，覆盖20个分类，包含了海量的各种应用。无论是游戏、视频、音乐、阅读还是其他各种应用，在HTML5的支持下都可以在UC浏览器上拥有更好的使用体验。用户只需在UC应用中心找到自己喜欢的应用图标，点击“添加”按钮，就可享受即点即用、无需下载和安装的应用体验。

例如为了听音乐，许多用户会在手机上安装天天动听、酷我、酷狗、虾米等众多的应用，占用大量的手机存储空间。然而在UC应用中心，只需要找到这几个轻应用并添加收藏（**图2**），即可直接欣赏各音乐平台的动听音乐（**图3**）。

UC应用中心的轻APP版各种应用，其实就是专门针对手机和平板等移动客户端开发的网页WEB版本，其功能已完全能满足各种需要，并且使用极为方便。各种工具、游戏应用，随时随地，即点即用，彻底颠覆客户端所需的下载和安装等繁琐步骤。添加了各种常用APP的UC应用中心，就好像变成了一个手机桌面，而UC浏览器就好像安装了各种应用的手机系统，但是这些应用完全不占存储空间，删除时也无需卸载，只需像删除桌面图标一样轻轻一点即可（**图4**）。

2.轻APP走向桌面前台——“360轻应用”

虽然UC应用中心实现了轻APP无需下载、免安装、即点即用等特性，但是这些应用始终局限在UC浏览器中。每次运行时，都得先打开UC浏览器——它才是各种应用的前台和框架。事实上，只有让轻APP从浏览器中分离出来，进入手机桌面，立于系统前台，才能实现真正意义上的轻APP。

360推出的轻APP产品“360轻应用”，则彻底地走上了手机桌面。今年6月份，360手机浏览器4.7 Android版本推出了“轻应用”新功能，与“UC应用中心”非常相似，提供了海量的手机应用。具有革新意义的是，360轻应用可以在手机桌面上创建应用图标（**下页图5**），各种轻应用就像真正安装在手机中的普通应用一样（**下页图6**），点击即可运行。

与UC浏览器跳到前台不同，360浏览器在轻应用运行时，将自己的框架完全隐藏在后台，用户甚至感觉不到浏览



■360轻应用可在桌面创建图标



■就桌面图标而言，轻应用与普通应用没有区别

■轻应用PPS影音界面

器的运行。进入轻应用界面后，WEB版本的应用界面完全贴合手机显示模式（**图7**），除了功能上不及真正的手机应用全面外，轻应用与普通应用没有太大的体验差别。

3.将轻应用扩展到搜索平台

在360轻应用推出两个月之后，百度也紧随其后推出了自己的轻应用产品。百度轻应用一经推出，便被指责抄袭360轻应用，然而百度对此的辩解是"360所谓轻应用只是Web App，和百度今天发布的完全不是一个层面的事"。百度声称与360轻应用的众多区别中最核心的一条是，360轻应用依托于360浏览器，而百度轻应用运行的平台是百度搜索手机客户端。其实百度轻应用，只是百度搜索服务的移动客户端"手机百度 4.6 Beta"中内嵌的功能（**图8**）。

目前，百度轻应用还在开发阶段，只能体验打车、找房、旅游、阅读等数十个轻应用（**图9**）。未来的百度轻应用，将接入百度地图、浏览器、Hao123等平台。同时为了方便开发者接入移动搜索，百度还推出了"轻应用开发平台"（developer.baidu.com/lightapp）。

尽管百度声称自己与众不同，但百度轻应用与360轻应用、UC应用中心都非常相似，实质上也是基于Web APP原理。由于从浏览器中脱离出来，运行于百度手机客户端应用中，因此百度轻应用在运行时比360轻应用更像一个独立的应用（**下页图10**）。但缺点是，百度轻应用却无法直接在桌面建立图标，必须从轻应用中选择运行，使得运行通道又多了中转，反而不如360轻应用轻快便捷。

但是百度轻应用宣传的"搜索入



■百度轻应用基于搜索平台



■百度轻应用数量较少

口，智能分发”，也确实有其独特之处。360轻应用与UC应用中心，都是由用户手工添加应用从而使用其相应的功能。但是对于名目繁多的海量轻应用，在添加使用之前仅从应用名称很难判断该应用的功能，是否有很好的体验，是否提供所需要的服务。而百度轻应用则充分利用了其搜索特性，将搜索作为应用入口，根据用户的需要自动分发相应的轻应用。

例如，在360轻应用与UC应用中心，用户可以添加“嘀嘀打车”轻应用快捷打车，但是对于很多不知道这款打车软件的用户来说，如何才能快速的满足自己的使用需求呢？在百度轻应用中通过搜索功能，就能直接让用户与轻应用建立联系。用户可以输入“我要打车”或者“从国贸到雍和宫”等，轻应用都可以直接指向相应的打车软件。又或者想看最新上映的3D版《侏罗纪公园》，在手机百度搜索框输入“侏罗纪公园”，就会调起“豆瓣电影”等相关的轻应用，并可以订票支付。

——不过，在百度轻应用测试版中，我们暂时还未能看到宣传的搜索智能分发，而且目前百度轻应用数量廖廖无几，其中有不少轻应用看起来只不过是WAP版网址链接收藏而已！



■百度轻应用版“嘀嘀打车”



■微信版搜狗语音助手很像是单独客户端

微信开辟全新轻APP时代

百度轻应用所谓的基于搜索平台的“搜索入口，智能分发”，还只是一个尚未实现的宣传噱头，微信5.0却已真正将轻应用扩展到聊天社交平台上。微信提供的强大开发平台，让轻应用的发展步入了一个全新的阶段。

1.微信公众号变身APP Store

其实，众多的微信公众号已经提供了独立APP应用的大部分功能。例如我们曾介绍过的几款语音助手，出门问问、小i语音助手、搜狗语音助手、虫洞语音助手等，都提供了微信版。添加关注语音助手相应的微信公众服务号，即可实现独立客户端应用的各种功能，在使用上甚至没有太大区别（图11）。

利用微信公众号提供的功能和服务，已经可以取代许多APP应用。例如微信默认的公众号“语音提醒”，可方便地使用语音添加闹钟提醒（图12）。对于很多用户来说，其实只需要一个简单的闹钟提醒功能，而大部分的闹钟应用却越升级越臃肿。微信公众号一个简单的功能就能满足需求，正体现了轻APP的“轻便”优点。微信公众号也可以象360轻应用一样，方便地添加图标到桌面上（图13）。

微信提供的公众号搜索，也可以方便地根据自己的使用需求，搜索相应功能关键字的公众号，寻找、添加轻应用非常方便。此外，目前也有一些做微信公众账号聚合的雏形，例如微信公众账户导航、聚微信、淘微号、云度等微信



■“语音提醒”可取代很多闹钟应用



■将公众号图标发送到桌面


■“布丁酒店”微信版在线订房


■“景点打折门票”公众号预订景点门票


■“QQ电影票”在线订购打折电影票


■通过微信在线点餐

公众账户导航应用，也有乐享微信这样的公众账户配置服务商。相信随着众多微信平台轻APP的不断开发增强，更为完善的公众号导航分类服务也会出现。

2.“自定义菜单”与“风铃”系统

腾讯为了让更多的应用接入微信公众号，早在2013年3月就提供了“自定义菜单接口”，方便更多厂商创建自己的轻APP应用。借助微信自定义菜单，“布丁酒店”“快捷订酒店”“景点打折门票”“随时问律师”“今夜酒店特价”等众多应用的微信轻应用版纷纷登场，提供各种全面的生活服务。

布丁酒店是第一个与微信系统直连的生活服务提供商。用户搜索添加微信公众号“布丁酒店”后，不仅可以查询布丁酒店“实时房价”、预订“酒店房间”、管理“我的订单”，还能看到其它用户的评论信息及酒店图片等（图14）。使用定位功能，可提供最精准的周边布丁酒店服务信息。微信版布丁酒店轻应用的所有功能、信息，均与布丁酒店官网及手机官方APP相同，彼此之间实时同步更新。

“一快去”旅行网推出的“景点打折门票”微信公众号，提供了附近优惠、当地热门景点的查询与门票预订（图15），可以方便地在线提交订单。“随时问律师”微信公众号，则设计了“法律产品”“法律咨询”及“法律服务”功能，让用户可以方便地咨询和定购法律服务。“QQ电影票”则提供了电新的影讯、打折电影票查询、在线购买电影票等丰富功能（图16），与客户端应用一样能成为影迷的好助手。“载梦科技”则提供了快捷的微信点餐系统，随时随地通过微信查看店铺菜单，方便快捷地自助下单，新订单及时提醒，让点餐随心所欲（图17）。

除了自定义菜单接口外，腾讯还升级推出了更强的开发平台“风铃”系统（fl.qq.com），帮助个人及企业开发者在微信中快速搭建自己的轻APP。

腾讯风铃类似微网站，通过模块来生成定制的模版，配合自定义菜单来使用（参见本文题头图），提供各行业的功能服务支持，让企业通过定制化运营来进行服务推广。腾讯风铃还打通了微信、微博、QQ、APP之间的间隔，成为一个拥有无限遐想的平台。

腾讯风铃的最大特色在于，可通过各种组合模块的选择，快速的定制生成企业或者个人微信APP。风铃系统提供了异常丰富的模块，包括抽奖、社交、图文、留言、报名、LBS、地图、电话、视频、客服、欢迎语、兑换、调查、会员卡、优惠券等，基本上囊括了微信APP各种主流需求。随着微信5.0的微信安全支付的上线，腾讯风铃还提供了移动电商模块的功能。

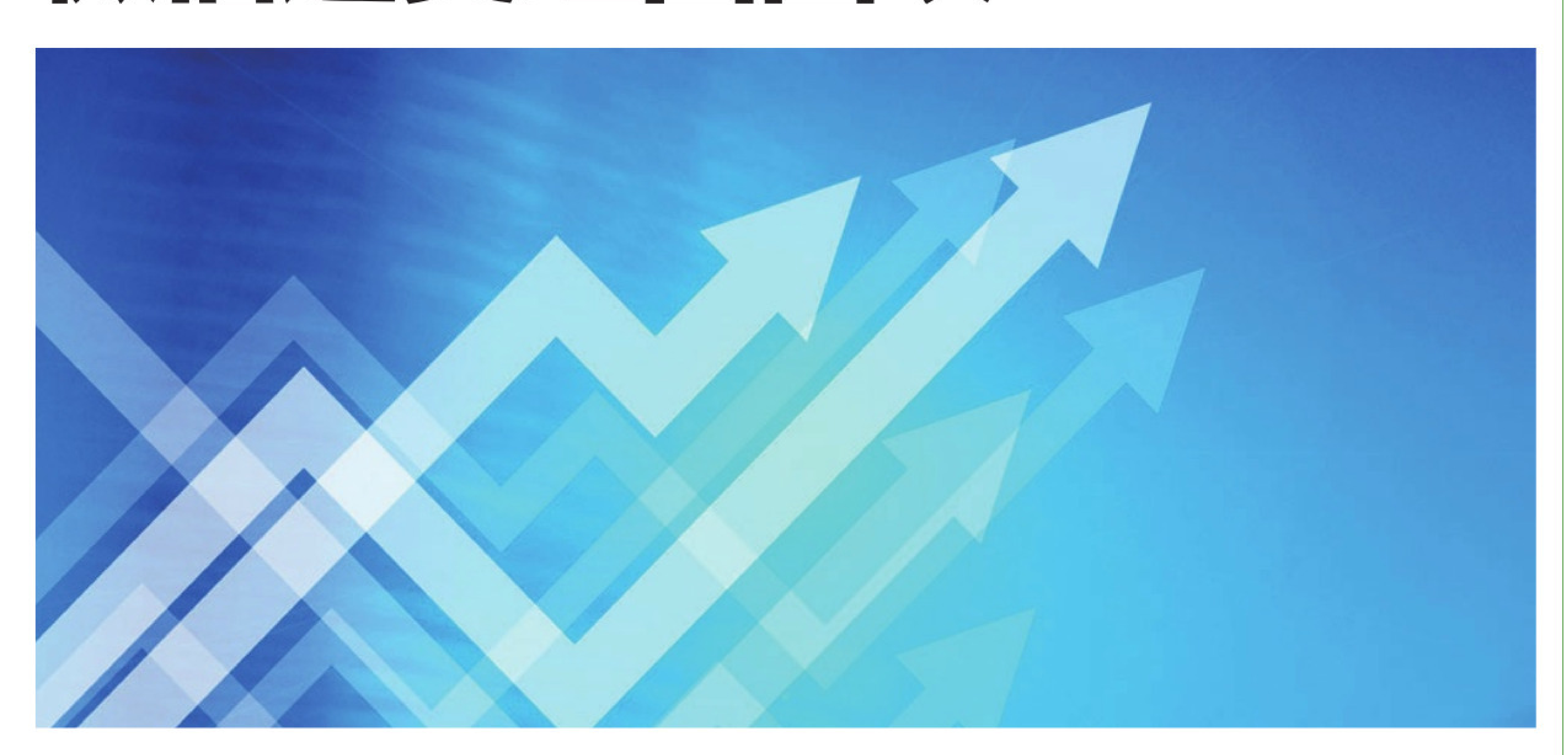
腾讯风铃系统为轻APP的开发带来了极大的方便，让轻APP功能更为丰富强大。最典型的是微信及风铃产品在房地产领域的运用。

腾讯风铃开发平台推出后，可以将腾讯特色的无线营销服务，包括如微信、微博、手机QQ、SOSO地图等结合，从而在带给购房者便利性的同时，也用多种形式丰富用户的购房体验。最成功的案例是，2013年6月天津童年河联手腾讯房产微信，以风铃作为平台进行网络销售（图18）。两次开盘成交额突破6个亿，微信风铃获得开发商和购房者的认可。P



■基于风铃平台开发的房产微信应用

微信5.0时代之竞争篇
微信遭受组团围攻



■贵州 冰河洗剑

微信5.0带来的冲击影响巨大，无论是现有的成功，还是未来的前景，都引来了无数竞争对手的恐惧与眼红，他们试图通过推出新的服务与微信抗衡。

网易“易信”剑指微信，通讯社交大战再起硝烟

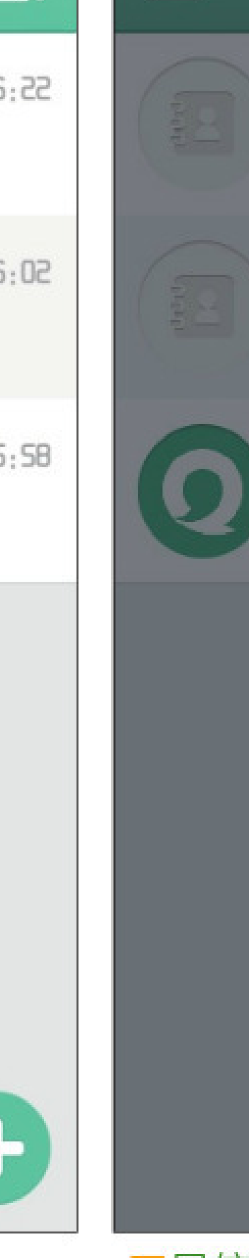
在微信5.0正式版推出不久，2013年8月21日网易和中国电信高调宣布成立合资公司翼信，注册资金为两个亿，并发布了移动即时通讯社交产品“易信”（yixin.im）。易信很明显是网易挑战微信的产品（图1），针对微信推出了流量免费、跨网免费短信、免费电话留言等众多夺人眼球的功能。

使用手机号绑定登陆易信平台后，通过从“手机通讯录添加”功能邀请添加联系人，并可建立“朋友圈”等，这些功能与微信比较相似。易信的亮点是在“设置→工具”中，这里提供了“电话留言”“免费短信”“语音助手”和“邮箱插件”四大功能（图2）。

“免费短信”和“电话留言”最吸引用户。易信的所有短信和电话留言，



■微信的挑战者“易信”





■易信的快捷功能是亮点

可抵达任意手机和固定电话——无论对方是否安装易信软件。也就是说，易信彻底打通了聊天软件与手机和固定电话的通道，实现无阻碍的OTT（“Over The Top”的缩写，即互联网公司越过运营商，发展基于开放互联网的各种视频及数据服务业务，强调服务与物理网络的无关性）沟通（**图3**）。

例如使用易信可以给固定电信发送语音留言，与微信很相似，按住录制按钮进行语音，松开按钮后自动发送（**图4**）。固定电话立刻就会响起，收到号码为4009668668的来电。接听来听，需要收听一段“您好，您收到来自易信发送的语音留言信息”的介绍，然后开始自动播放原声留言内容。播放结束后，语音会提示“回复请按1,重听请按2”。留言回复按#号键结束，语音会再次提示“发送请按1,重新请按2”。

用户也可通过易信给任意手机发送免费短信或语音留言。对方手机接收到易信发来的短信后，可直接回复而无需安装易信。用户只能免费发送5条语音留言，免费短信则可无限制发送。接收方没有安装易信的话，回复短信和语音将由运营商收费，易信本身不收取费用。此外，普通聊天、群聊、条码扫描、语音助手、收邮件、音乐分享等功能与微信很相似，不过易信也有着自己的独到之处。



■易信免费电话功能实现OTT沟通



■向固定电话发送语音留言信息

首先是聊天功能中的高清语音很值得称赞，易信可根据网络环境，智能切换语音质量。由于采用独家降噪技术以及更高采样，即使周围很吵，也能清晰记录语音消息并传输。易信聊天时也提供了表情贴图功能（**图5**），与微信不同的是，易信的海量表情全都免费。另外，微信群聊目前限制40人，而易信目前支持100人，而且用户可单独申请，事实上并没有人数上限。朋友圈的信息流也很有趣，采用facebook模式，非常适合盖楼。

不过总的来说，易信虽然有不少亮点，但要真正挑战微信还任重道远。微信5.0已经成为了一个包含互联网入口的平台，而易信明显还只是一个类似Youni短信的聊天通讯应用而已。即使是网易与电信两大巨头携手，微信也不是没有应对之策。微信也正在积极与其它通讯服务商展开合作，例如微信与中国联通广东公司合作推出“微信沃”定制SIM电话卡，用户可以享有微信游戏、音乐、电影、图片、群组、表情、移动支付、手机靓号等多方面的特权。

身陷围攻，微信平台更新不停

当然微信的潜在竞争对手并不只限于网易与电信，众多网络巨头和通讯服务商，都试图在聊天通讯领域抢占微信的风头。

中国移动开发了类Skype的VoIP应用Jego（**图6**），主打语音通话功能，面



■海量免费聊天表情



■中国移动推出VoIP应用Jego

向海外的中国移动用户，方便他们和国内的亲朋好友进行联系。Jego好友之间可直接免费拨打语音电话，还在支持视频通话，传递文字、语音消息等。Jego还将推出包月通话服务，从海外拨打电话到中国大陆地区将获得更多优惠。

中国移动的另一款多人语音通话软件“随心议”，也在最近升级更新了“四大优势”功能（**图7**）。更新功能包括全面整合同步用户手机通讯录，可像拨打普通电话一样快速发起多个好友之间的多方通话会议。提供了强大的会议控制功能，并集成彩云通讯录，可将本地通讯录上传至云端，多部手机还可合并通讯录，使通话更便捷。

搜狐也在试图连接手机通讯录和微信社交，旗下的搜狗号码通与新浪微博达成了战略合作实现互通，将个人的线上线下社交统一管理起来。在最新的号码通版本中，用户可以把好友的微博头像设为通讯录头像，让用户的通讯录瞬间丰富多彩，还可以在拨打或接听电话时看到对方最新发布的最新一条微博消息（**图8**），随时关注好友们的最新动态。

360等公司也在聊天通讯方面有一些低调的小动作，例如360安全卫士中的“来电秀”功能，也许也会成为360的另一个社交入口。而且360此前也是微信对手Line在中国的代理，360公司内部所使用的移动IM产品就是Line。未来360也难免会参战聊天社交。



■中移动的多人语音群聊应用“随心议”



■搜狗号码通与微博社交结合

竞争不只出现在聊天社交领域，微信支付也遭遇重大挑战。为了对抗微信支付，继推出余额宝后，阿里金融计划推出透支消息信用服务（**图9**）。信用支付服务根据积累的用户数据挖掘出用户信用状况，依此按1～5000元的信用额度对用户授信。用户使用支付宝付款时，不用捆绑信用卡或者储蓄卡，就能够直接透支消费，额度最高5000元。

信用支付贷款资金由合作银行提供，阿里巴巴旗下重庆商诚担保公司提供全额担保并承担全部风险，手续费由商户或客户自行承担，费用在0.8%～1%之间。信用支付拥有38天的免息期，逾期后实行基准利率50%的罚金。如果出现逾期，阿里金融首先短信通知，然后语音催收，最后是人工催收甚至上门催收。催收一年之后仍不还款，阿里金融将自行核销，注销其支付宝账户。

作为中国互联网上的众矢之的，腾讯微信时刻面临挑战，只有通过不断更新应对潜在的危机。最近腾讯还推出了新的产品“微信电话本”，可以使用微信账号系统的数据，将联系人对应的微信头像导入到通讯录中。虽然微信电话本被视为原有“QQ通讯录”的改头换面，但名字中带上了“微信”的元素，很显然腾讯准备融合手机通讯和微信系统。可能用不了多久，易信的OTT优势就会再度被微信抢夺。

结语

除了在上文中介绍的各种更新外，微信还带火了手机社交游戏，成为跨平台的“移动游戏大厅”，本文不再详述。腾讯的微信平台计划，无疑是一盘很大的棋。也许未来某一天，上网就等于上微信……



■支付宝即将推出透支消息信用服务



我们要做怎样的介绍

我想大家都在网上看过这样类似的段子：“晚会没有不完美的；大赛没有不激烈的；讲话没有不重要的；鼓掌没有不热烈的；会议没有不隆重的；气氛没有不友好的；参与没有不积极的”，虽然没有人知晓他的出处，最早我是在2002年央视内部晚会“东方红时空”的视频中看到的。又是十年过去了，我们的节目还是一成不变的。不过说别人都很容易，轮到自己就很难了，我们游戏的报道方式何尝不是一成不变的呢？游戏研发期——前瞻；游戏上市——试玩、攻略；然后再接上评论；基本就是程咬金的三板斧，刚猛也算刚猛只是不仅殊无新意，而且这种人为的区划确实也到了八股的程度。

我们也许需要些改变了，其实不如就从手机游戏上做起。我们接下来会做更多一些尝试，比如将攻略、评论等有机地融合在一起，这样的范本其实早年就曾有过，不过我需要在故纸堆中翻出来才能和大家共赏了。下面是我邀请朋友所写，他也是希望创新一种新的形式，在小说、评测、吐槽中做出新的尝试。可惜的是他实在是心急地想知道大家对这样的模式的认可程度，而在网上提前放出了，所以只好把他留在这里供大家评判吧。

Ultima Forever

6/10分

《创世纪》系列作品：4分

竟然还保留八大美德：2分

操作勉勉强强还凑合：1分

反正下载是免费的：1分

但实在有点儿大：-0.5分

而且没有 Facebook 帐号就没法存档：-1分

而且内容深度不太够：-1分

不过反正是移动端游戏，要那么深度也没用：1分

所以其实可玩可不玩，而且我还是接着去玩 Star command 了：-0.5分

“这是今天的第几个冒险者了？”

一只蓝色的软泥怪从粘液里探出头来，舒展着自己的身体。在它的脚下，一堆破损的盔甲稀稀落落地堆着，一面塔盾摞在这堆破烂儿的最上面，隐隐约约能看到盾面上的不列颠尼亚徽章，徽章的下方歪歪扭扭的刻着骑士的八大美德：谦卑、荣誉、牺牲、英勇、怜悯、

守信、诚实、公正。盾牌的主人，大概现在正在它的脚下慢慢腐烂。

”第六个？哦不，也许是第八个“蓝色软泥怪自己嘟囔着，”我的数学不太好。“

”有什么所谓，反正他们最多也只能凑齐四个人。“另一只软泥怪加入了讨论，它张开大嘴，喷溅着粘液，露出一个心满意足的微笑，”而且上次那个，在地下城里像个傻子一样呆站着——他肯定是被自己的技能光效卡花了眼。我说，他用的肯定是iPhone 4。“

“嗯，iPhone 4太卡了，我觉得他用的就是，看他的呆样子就能看出来，我敢打赌，我们在他的屏幕上一定卡得好像那种每秒14帧的跳帧动画。”一只绿色巨魔忽然高兴起来，”想要看清我的动作，iPhone 5 最好，iPhone 4S也凑合。“

”所以说呀，像十几年前那样，一二十个人，穿着闪亮的盔甲，骑着马冲进来的大场面再也没有了。”蓝色软泥怪摇了摇头，“现在就只有战士和魔法师，然后，战士升级成圣骑士，魔法师升级成德鲁伊，各有几个技能，就这些，不会再有那些用进废退的技能了。”

”放松点儿，老兄“，巨魔拍了拍软泥怪的肩膀，”没人跟你说这是一款大型多人角色扮演游戏（MMORPG）。我们的员工手册上写了，现在是《Ultima IV》（创世纪4）20多年后的世界里。至于那些冒险者，他们只想随时进来，和朋友们，最多4个人，一起来上一轮——你知道，他们管这种叫‘碎片时间’，来个随机的地下城，打几把钥匙，然后跑掉继续去干他们的事儿。“

”唔……我有个骷髅朋友，在其他游戏里混，叫什么之光的，它干的事儿就和我们现在差不多，不过他比我们辛苦，他们要背好多台词，我们都不用说什么话。甚至都不用和黑泪（black weep）扯上什么关系。“

”这倒是，Gyspy女士要说的话倒不少，美德、忠诚什么的，让他们选择，怎么说的来着？'跟随你的心灵，做出你的选择"。这还不算，她还得手把手地教那些人怎么玩，哪怕有一点儿没教明白，他们就会跑掉。“

”我听说她是按次日留存人数发绩效工资的，也真是难为她了。" 蓝色软泥怪摇晃着脑袋。“我们还好，我们只需要狠狠地打就行了，打得越狠，据说他们买金色钥匙的机会就越大。”它第三次踢踢身边的那堆盔甲，“可是我们都把那些家伙打死几百次了，他们还是不充值买更多的钥匙！”

“我听说……他们怎么说的来着？又是内购，对，内购。”绿色巨魔强调了一下这个对它而言很高档的名词。“又是内购。那个来自中国大陆的家伙骂过一句，然后就被我的钉头锤敲碎了颅骨。”

”大陆玩家？我听说他们甚至上不了Facebook。”另一只软泥怪凑过来。

“所以他们没法有自己的帐号，每次都要重新打。”蓝色软泥怪很内行地下了个结论。“我还挺想多看看他们的。”

”算了吧，我们已经过时了，现在他们不愿意再费事考虑什么生活技能了，没有人稀罕那些自己做出的椅子了，你也知道，他们需要的就只有进来，然后用手指点我们，继续点，然后和他们的Facebook好友一起来刷装备——刷装备，再选几个升级路线，唉，他们不愿意在我们身上动脑子了。“另一只软泥怪反驳。

”这有什么所谓，反正我们每次只要跟他们打一场就行了，而且他们还那么弱，我听说后面的龙才惨，不管地下城怎么随机刷新，那些家伙总能找到它，听说有人放出消息说从它身上能打出金色钥匙，所以他就每天不得闲啰。“蓝色软泥怪耸耸肩，“你的观点已经不时髦了，现在没人想在游戏里盖房子，这也挺好，现代人嘛，都挺忙的，又想寻求刺激，反正只要他们喜欢就好——喂，看那边，又有人进来了，巨魔先上，我们从背后吞他。”

“好吧……可我还是喜欢去打那些房子，让他们在房子里发抖，象白老鼠一样……”绿色巨魔一边抱怨，一边拿起他的钉头锤，晃晃悠悠地走向握着魔杖的冒险者。P











■**平台：** iOS/Android

■**售价：** 免费

■**左图：**“猜火车”主界面，自带验票工具

■**右图：** 车票信息一目了然。软件使用免费，通过广告盈利，闲时多点点广告赞助一下辛勤的开发者吧！

猜火车

提供余票、时刻表、停靠车站、票价、售票处、正晚点等信息查询，支持通过12306手机订票。

■沈阳 阿诺

不要问我从哪里来，我的故乡在远方。不要问我到哪里去，因为我还没买到票……最近，朋友们见面打招呼都问“刷到票了吗？”买到票的人会像中了大奖一样喜笑颜开。

国庆长假就在眼前了，大家平日工作辛劳如耕牛，学习考试愁白头，好不容易盼到假期，想买张车票旅游放松一下，可不想让“无票”二字破坏了期待已久的计划。

买票难不是一天两天、一年两年的事情了，好在国家还挺重视，电话、互联网都利用了起来，它们都是便捷可行的购票途径。比如说自从12306.cn上线以来，笔者就没再去过火车站售票窗口了。12306可真是个好网站，耗资超过3亿元，如此高端、时尚、大气的网站，除了关键时候出出故障，你还真挑不出什么毛病。作为一个有理想有志向的年轻人，你必须要学会用它，并且要教会亲戚朋友，让他们免受排长队之苦。

关于互联网售票，这里有几个小经验传授给大家：

1. 利用好刷票工具

国内各类“安全、极速”浏览器，往往都内置刷票插件，民间也有高手开发了免费的购票辅助工具；

2. 拼的是耐力和人品

互联网一般提前15天售票，如果你错过了购票的第一时间也不要放弃，有空时就刷一下，说不定就能买到加车或其他人的退票。



■提起在高峰期乘火车，你的回忆是不是这样的？

3. 多注册几个账号一起刷

12306规定，同一账号当天只能取消3次订票，而在购买卧铺车票时，你往往需要取消多次才能刷到理想的铺位，因此多注册几个账号是必不可少的。

除了以上3点，手机上也有不少购票辅助工具，笔者比较喜欢“猜火车”这款软件，原因是它的功能贴心易用，名字也文艺。“猜火车”本是一种游戏，指无所事事的人在火车经过的地方，即兴打赌猜测下一班火车经过的时刻和目的地，借此打发时间，软件以此为名意义深远，当火车狂啸过站时，不知要将我们的命运载往何方……

好了，我们还是看看功能吧！猜火车提供火车信息服务，包括火车余票、时刻表、停靠车站、票价、火车售票处、正晚点查询等火车信息查询功能，并且支持通过12306手机订票。

余票查询使用官方数据，准确可靠，时刻表和票价的信息也会在你每次查询后取得最新数据，没有网络连接时支持浏览缓存数据。售票网点查询可输入地名也可从地图查看，最方便的是利用GPS定位，找到身边最近的售票点，猜火车支持直接拨打售票点电话，查询票务信息。查询车站信息时，软件还会提供当地的天气预报，让用户提早准备。接送朋友前，你可以用正晚点查询功能了解车次的运行状况，避免浪费时间。猜火车提供火车票真伪鉴定功能，先用摄像头扫描火车票上的二维码，得到一串数字，将它与火车票左上角票号后面的数字比对，如不一样很有可能是假票。P



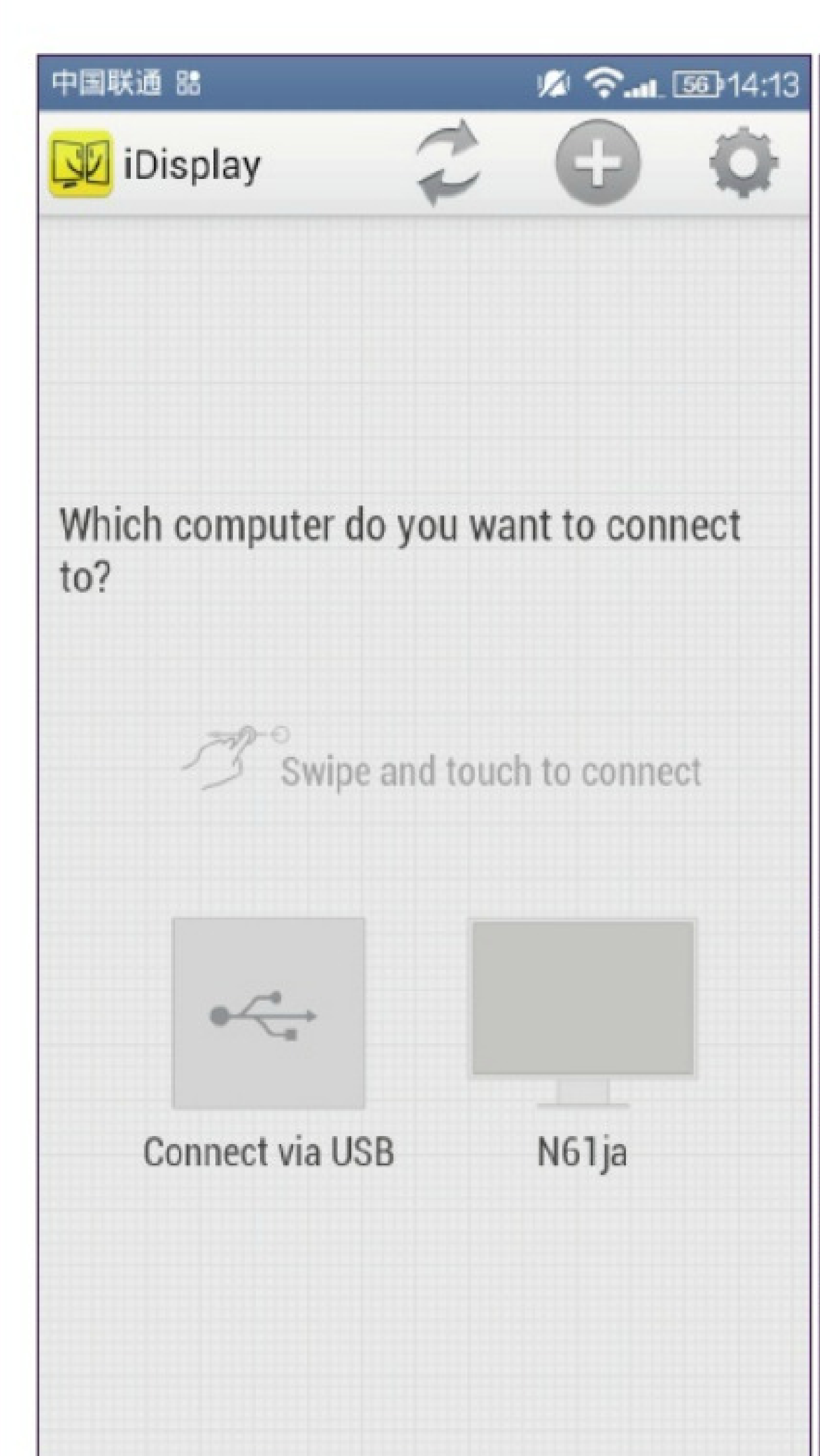
■猜火车是如何实现订票的？软件提供详细的解释，让人用得放心！

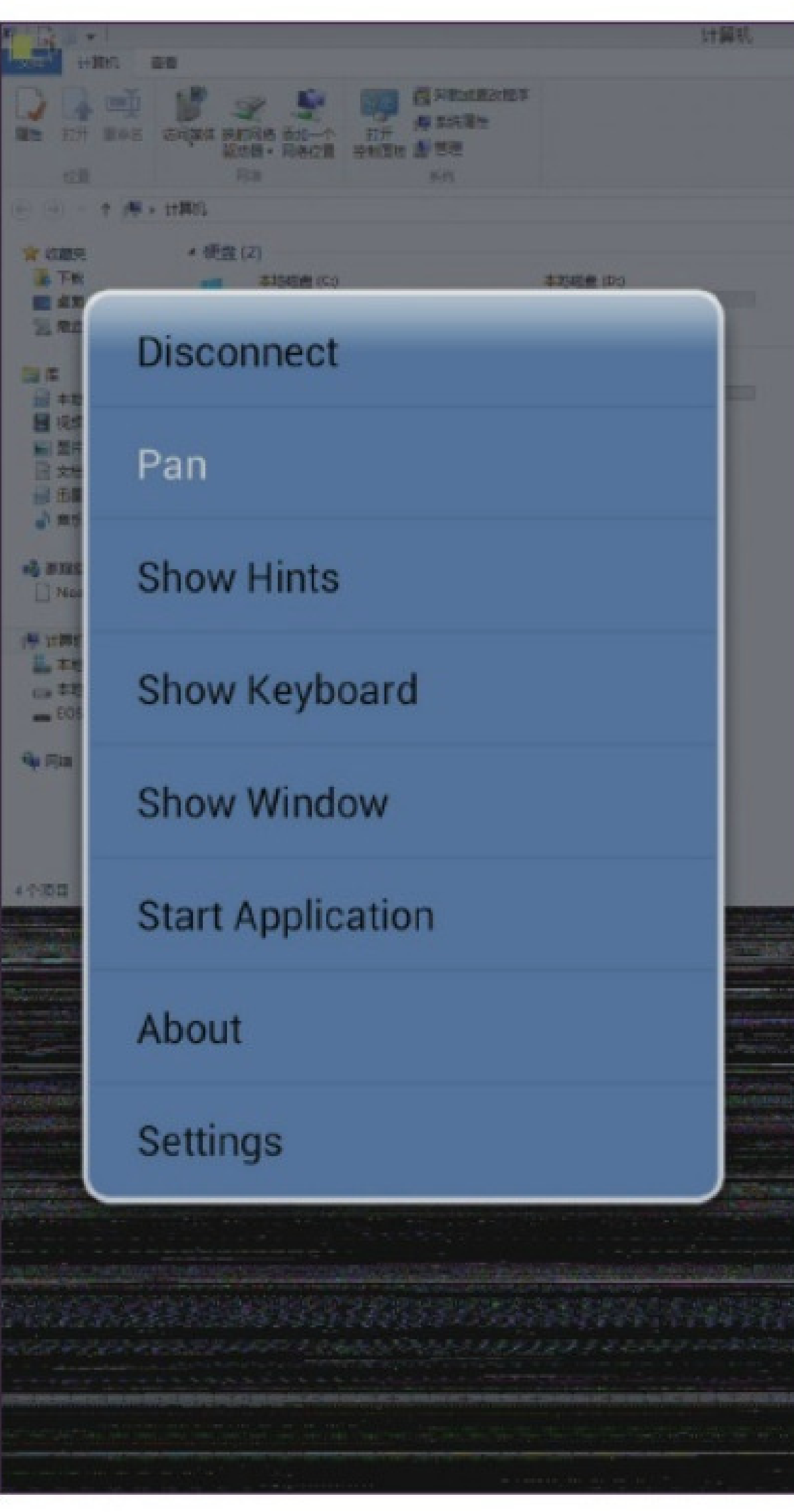
中国联通 10:56
返回 火车时讯
王勇强:1元火车票里蕴含铁路为民的情结 - 荆楚网(2013-8-16)
一张身份证能买同次列车两张票 12306称怪系统 - 中国新闻网江西新闻(2013-8-16)
手机购火车票 山寨软件泛滥 - 光明网新闻频道(2013-8-16)
铁路学生客流遇高温被延期 部分代售点不给换取票 - 中国新闻网(2013-8-14)
铁路部门为您详解购票攻略(图) - 网易新闻(2013-8-14)
铁路电话网络售票错时起售 抢票前弄清起订时间 - 北方网(2013-8-14)
沪铁路下周迎来返校高峰 学生购票获多种便利 - 每经网(2013-8-15)
手机购火车票山寨软件泛滥 恐泄隐私 - 中国广播网(2013-8-15)
京广京沪高速铁路部分动车组继续实行特惠票价 - 新华网(2013-8-15)

■可浏览火车相关新闻，不过只有铁杆儿的粉丝才会这么关注吧



■从此刷票不用开电脑！





■**平台：** iOS/Android

■**售价：** 免费





■**左图：** 提供两种连接方式，一是USB（省电、延迟低），另一种是WiFi（没有线的束缚，但耗电快）

■**右图：** 显示键盘、启动程序等命令都可在移动设备上直接执行

iDisplay

这款应用能把任何移动设备变成一块虚拟显示屏，直接在iPad上查看PC上的内容。

■**沈阳 阿诺**

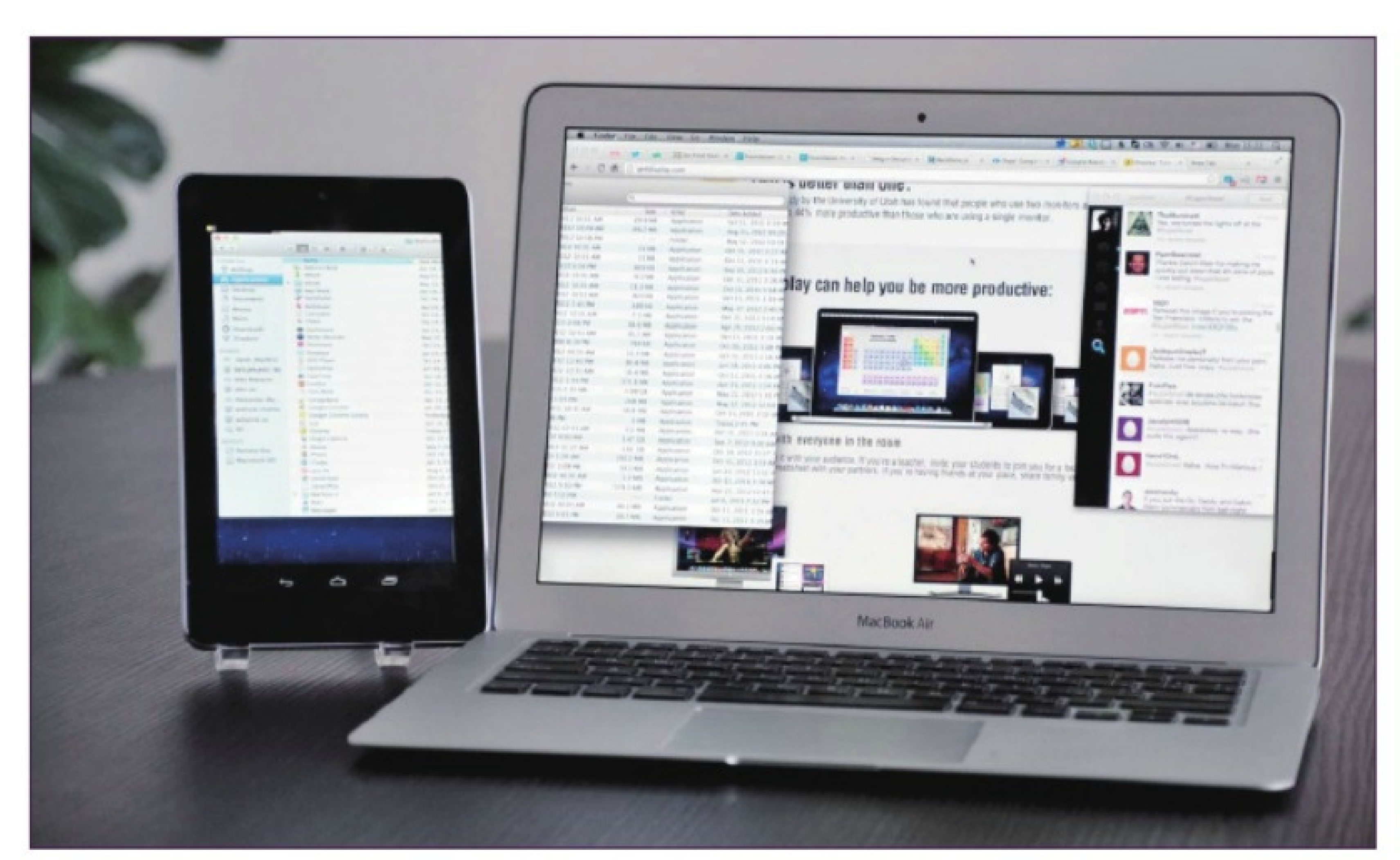
公司有一个萌妹子，对平面设计略知一二，时常接些名片制作、修图的私活赚零花钱。不过公司配的电脑屏幕经常偏色，她的作品一概颜色不准，常被客户要求返工。这天笔者路过她的工位，见她正眼泪汪汪地修图，又手忙脚乱地把图导入iPad中看颜色，实在忙得不可开交。笔者出于纯洁深厚的无产阶级情谊（不是找机会搭讪），把“iDisplay”推荐给她，这款应用能把任何移动设备变成一块虚拟的显示屏，与电脑屏幕组成双屏，这样她就能直接在iPad上查看效果了。不过没多久，某帅哥送了她一台广色域显示器，后来发生的事笔者就不愿多说了……

不过，你不能否认iDisplay的使用价值，况且这款软件实在够酷，使用又非常简单——只需在电脑上安装服务端（官网在国内无法直接打开，需借助技术手段才行，你懂的），移动设备通过USB或WiFi与之连接即可。iDisplay的应用场景有哪些？很典型的例子是：

1. 喜欢网上买衣服的人，通常会因笔记本电脑屏幕偏色而烦恼，用iDisplay连接色彩还原较准确的手机或平板来查看，以后再也不用担心颜色差别过大了；

2. 处理RAW格式照片要借助PC强大的性能进行后期处理，iDisplay可让你在显示器颜色不准的情况下利用移动设备来调色；

3. 在线视频、聊天软件等天生就是适合在第二屏上使用，不占用主屏幕空间，而且iDisplay至多可允许36个设备连接至一台PC，第二屏的大小随你掌握。



■iDisplay显示效果，Macbook Air搭配Nexus 7平板





■**平台：** Android
■**售价：** 免费

■**左图：** 把软件切换到后台运行即可（如果手机装有杀后台进程的软件，应将fqrouter2加入白名单）
■**右图：** Twitter能正常访问，各类客户端软件也全部正常，404故障被你解决了！

fqrouter2

fqrouter2能把你的手机变成便携性超强的随身无线中继，任何接入手机共享网络的设备都能自由自在地上网。

■沈阳 阿诺

前一阵子，纽约时报接连两天遭遇“404”技术故障，这个突发情况并没难倒纽约时报编辑们传播重要信息，他们在自己的Facebook主页以日志形式全文刊登新闻，内容详实严谨，与网站和杂志上的无异。少年们，这个故事告诉我们——“404”是一种技术故障。

有道是人在江湖身不由己，有困难也要上！特别是我们有时想看一些东西，却因为404无法打开时，那种感觉是真难受！别想歪呦，笔者说是Youtube上的科技视频，还有Facebook上好朋友们的更新。

新时代的年轻人，掌握一两种切实可行的，用于解决404技术故障的手段，会让你在小伙伴中树立良好口碑，女孩子也会觉得你神秘、捉摸不透。

如果说404是阻挡我们求知的大门，那么笔者目前最喜欢的应用“fqrouter2”就是开启大门的钥匙，它会把你的手机变成便携性超强的随身无线中继，任何接入手机共享网络的设备都能自由自在地上网。第一次启动软件时，由于安装驱动和部署文件，你需要耐心等待一会儿，完成之后点击屏幕上的“Share Free Internet as Wifi Network”，手机就会进入无线路由模式，SSID为“fqrouter”，密码“12345678”。

如要共享3G上网，而非中转家中WiFi，你需要按下Menu键选择“Setting→Wifi Hotspot Mode”，并在弹出的菜单中选择第二项，保存后重启即可。同样在Setting菜单下，你也可以自定义SSID和密码。

fqrouter2除了能解决404故障之外还有什么用呢？举例来说，要是你家中WiFi信号不好，在不添加任何设备的前提下，fqrouter2就能作为“接力棒”放大信号，让无线网络没有死角。需要说明的是，fqrouter2并不能兼容所有Android设备，它需要Android 4.0以上和Root权限，无线中继也需要硬件支持，具体的设备列表大家可以到作者主页“fqrt.4pu.com”了解。



■出现这样的界面就代表运行成功了



■平台：iOS/Android
■售价：免费

■想看什么电影，在搜索框里一搜就好了

快播

快播是一个能让你看到各种电影的播放器，片源来自于网络，内容丰富程度超乎你的想象……你懂的！

■沈阳 阿诺

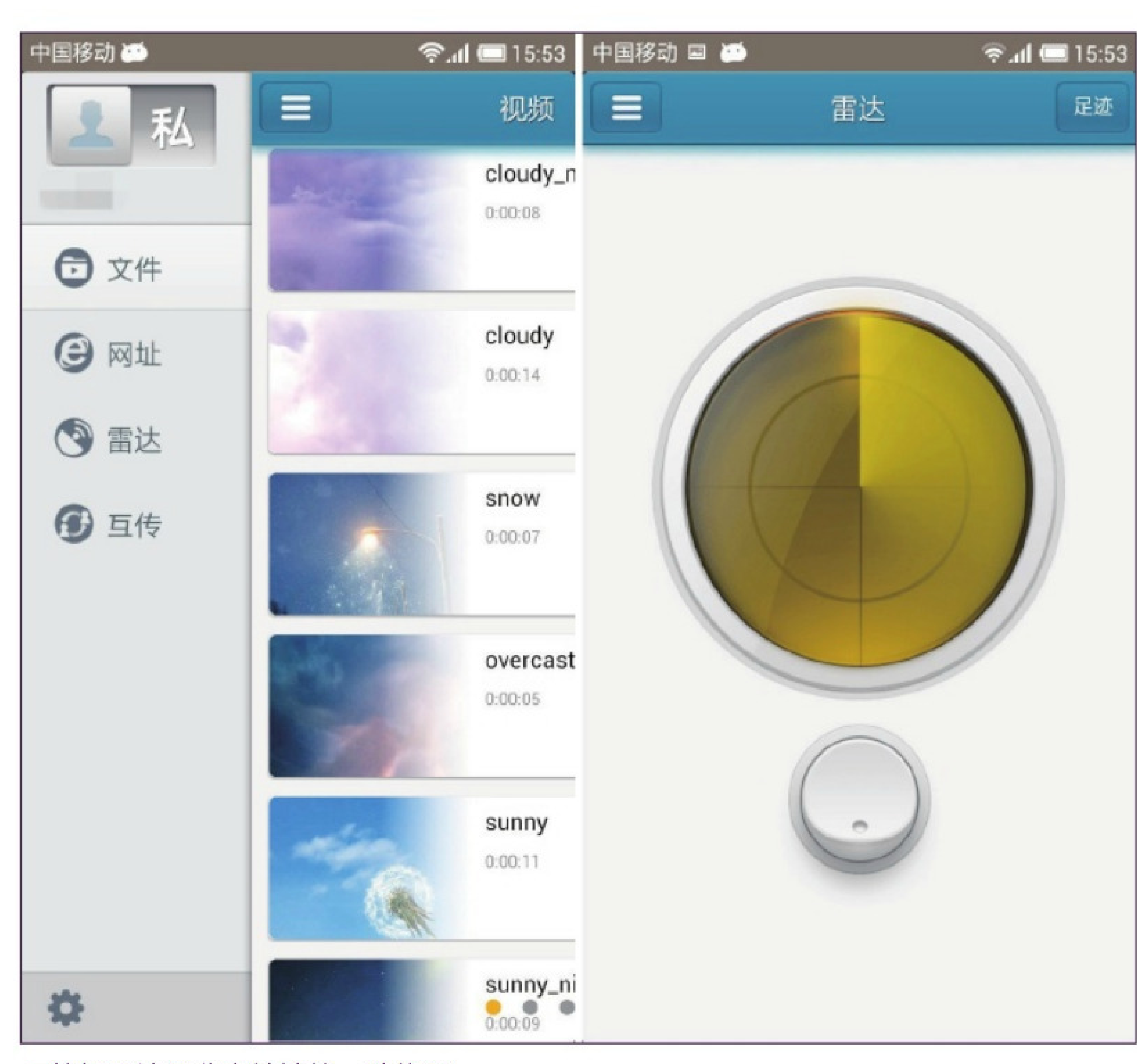
大多数软件在卸载时会弹出一个窗口，婆婆妈妈地问卸载原因，而快播从来没有，因为它知道你还会再次安装……

这个笑话足见快播在人民群众中的受欢迎程度，随便打开一个下载站，你会发现最受欢迎下载排行榜中一定有它的位置。对于不了解什么是快播的读者，可以参考以下这段比较正经的定义。

快播是一款国内自主研发，基于准视频点播QVOD内核的多功能个性化播放器软件。快播集成了全新播放引擎，不但支持自主研发的准视频点播技术，而且还是免费的BT点播软件，用户只需通过几分钟的缓冲即可直接观看丰富的BT影视节目。快播具有的资源占用低、操作简捷、运行效率高，扩展能力强等特点，使其成为目前国内颇受欢迎的万能播放器。不太正经的定义是：快播是一个能让你看到各种电影的播放器，片源来自于网络，内容丰富程度超乎你的想象。

在电脑、手机桌面上摆着快播图标的人，有时会被一部分人瞧不起，认为是“矮矬穷”。后来一打听，原来这部分人都用收费的迅雷云点播……唉，明明差不多的东西，大家就不要五十步笑百步啦！

对于快播产生的争议，笔者的观点是，国家网络监管还不成熟，需要摸着石头过河，因此给了一些人钻了快播空子的机会，借机大肆敛财，他们迟早要受到法律的严



■快播雷达是分享精神的一种体现

惩，偷税漏税什么的，全都得一分不少地补上！

快播在iOS上由于受苹果的限制，只能换个名字以“多屏互动浏览器”的形象出现。软件说是浏览器，其实网页浏览功能十分薄弱，它主要的功能就是打开各类包含QVOD协议的网站，用户可以下载或在线观看。播放在线视频时，软件可边看边下，下载完成后会保存在本地，方便离线观看。登录快播账号后，还能播放离线空间里的内容，开启会员云加速等功能。

快播Android版很完整，功能更是厉害，它能够浏览手机中的视频、音频、以及图片，尤其是“雷达”功能会搜索到一定范围内电脑中快播播放类表中来源于网络的视频内容，让你不费吹灰之力找到想看的电影。

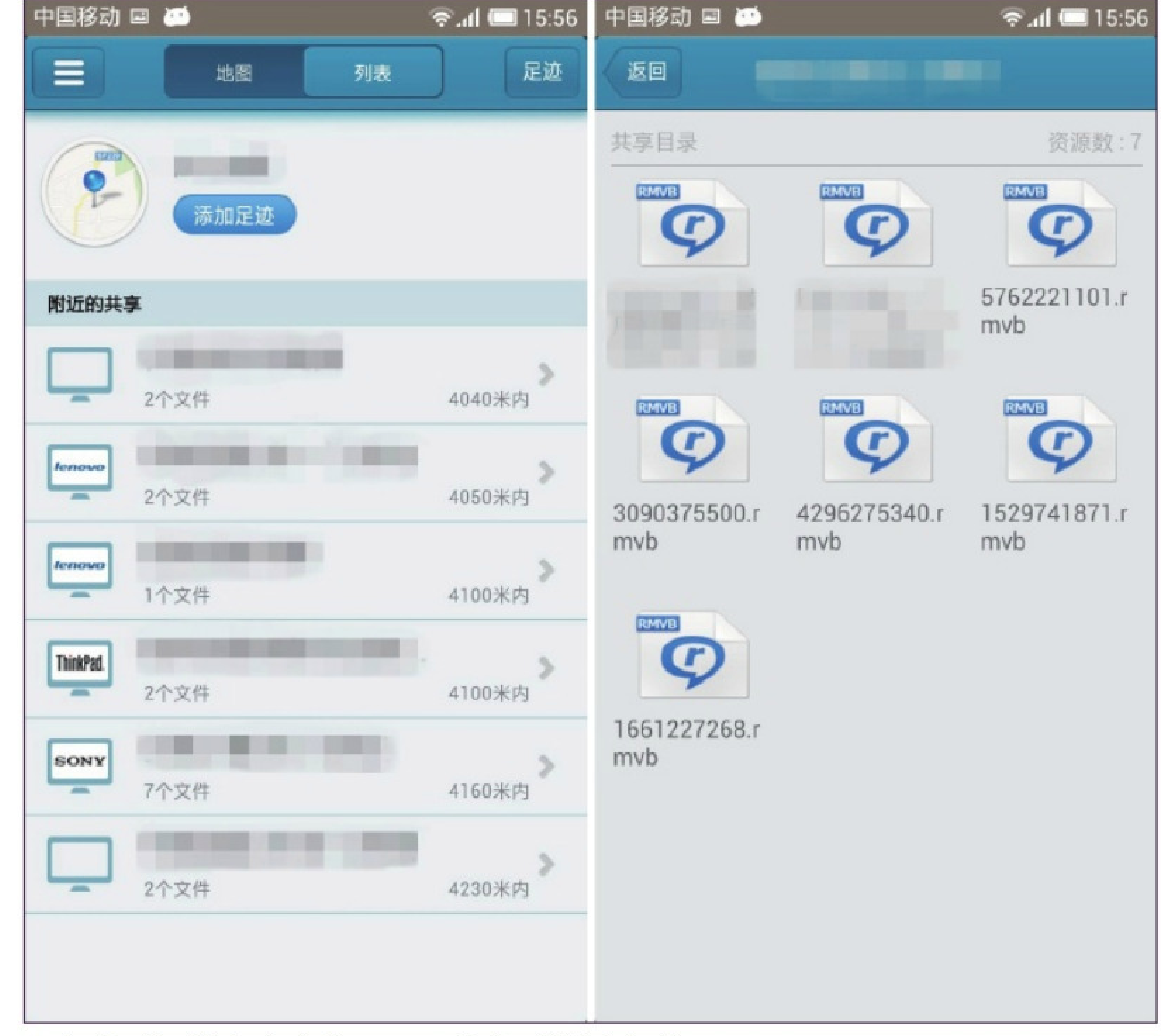


■快播上的片子，真丰富！



■私人模式保护隐私，加个密码别人就不知你看过什么了

■“娱乐风向标”就是看看大家都在关注什么，点关键字就能搜索



■在附近找到的视频文件，RMVB格式照样流畅播放



■平台：Android
■售价：免费



■左图：高辐射！看见了吗？下一秒就变异！
■右图：设置辐射的提醒方式

Tawkon

通过网络类型、网络运营商、频段、信号强度、手机信号等数据来判断用户辐射吸收量，并提出一些建议与警告。

■沈阳 阿诺

今天有人问我去过高消费场所么？我想了想问他：“医院算么？”

现在人活得紧张忙碌，生活无规律，有些病就自找上门了。前些天，笔者的大表弟就进医院了，病因很可笑，他暑假时整天宅在家玩手机游戏，打装备刷图，为了在小伙伴中保持NO.1的带头大哥位置，每天一刷就是几个小时。连续奋战多日后，他开始觉得左手拇指僵硬疼痛，接着又玩了几天，拇指就已不能活动，去医院一查，被确诊为狭窄性腱鞘炎。除正常治疗外，医生还对他好言相劝，希望他远离手机，玩游戏要有节制。回家之后，笔者推荐他安装了应用“Tawkon”，望他以后不要成天摆弄手机。

话说回Tawkon，这款软件通过手机数据来判断用户辐射吸收量，并提出一些建议与警告。这些数据源包括网络类型、网络运营商、频段、信号强度、手机信号等等。听起来神神秘秘，原理其实简单易懂，比如基站信号较弱时，手机会自动提高发射功率确保正常使用，此时如果拨打电话，Tawkon就会记录一次“高辐射”状态。通过Tawkon你会发现，用户通话时的辐射水平很大程度上受到信号强度的影响，比如在信号较弱的环境下，手机就会不断地搜寻信号，1分钟高强度的辐射水平相当于5小时的低辐射。

软件设计非常漂亮，界面上会显示一周的通话与辐射程度记录，还可以向你的邮箱定期发送报表。高辐射时Tawkon会发出警告，提醒用户远离手机，Tawkon无法精确检测出手机的辐射量，它只能根据手机状态猜测辐射量的高低，虽有一定理论依据但也不必过于当真，因为手机的发射功率都是在国家规定的安全范围内。Tawkon提醒人们注意手机使用健康，这一点值得肯定。



■奥瑞·歌珊（Ori Goshen），Tawkon联合创始人，也是公司副总



■**平台：** iOS/Android

■**售价：** 免费

■**左图：** 可查看附近的WiFi分布

■**右图：** 点击其中一个并选择用万能钥匙连接试试看吧！

WiFi万能钥匙

该软件能把你的手机变成便携性超强的随身无线中继，任何接入手机共享网络的设备都能自由自在地上网。

■**沈阳 阿诺**

若有人问WiFi是否对身体有害，我会说有没有害不知道，不过没有WiFi我就浑身难受……

据说北京很快三环内公交将覆盖WiFi，近6千辆公交可无线上网，真是个好福利！难怪大家都愿意往北京挤，如果二三线城市也能像北京这样发展，年轻人还会背井离乡去首都承担高房价、高压力吗？好了，扯远了，咱没有北京的免费WiFi，出门在外时需要上网，又舍不得花高价3G流量时，总得想个办法是不？

盛大旗下的WiFi万能钥匙，是一个搜索连接管理WiFi热点的工具，内置逾万条的WiFi热点数据，用户可分享使用已知的WiFi热点信息。此外，软件的智能关闭WiFi热点功能非常省电，支持网页认证一键连接，方便省心。不过，咖啡馆、机场、商场一类的网络通常是开放模式，但需要通过网页认证，这款软件能管用吗？

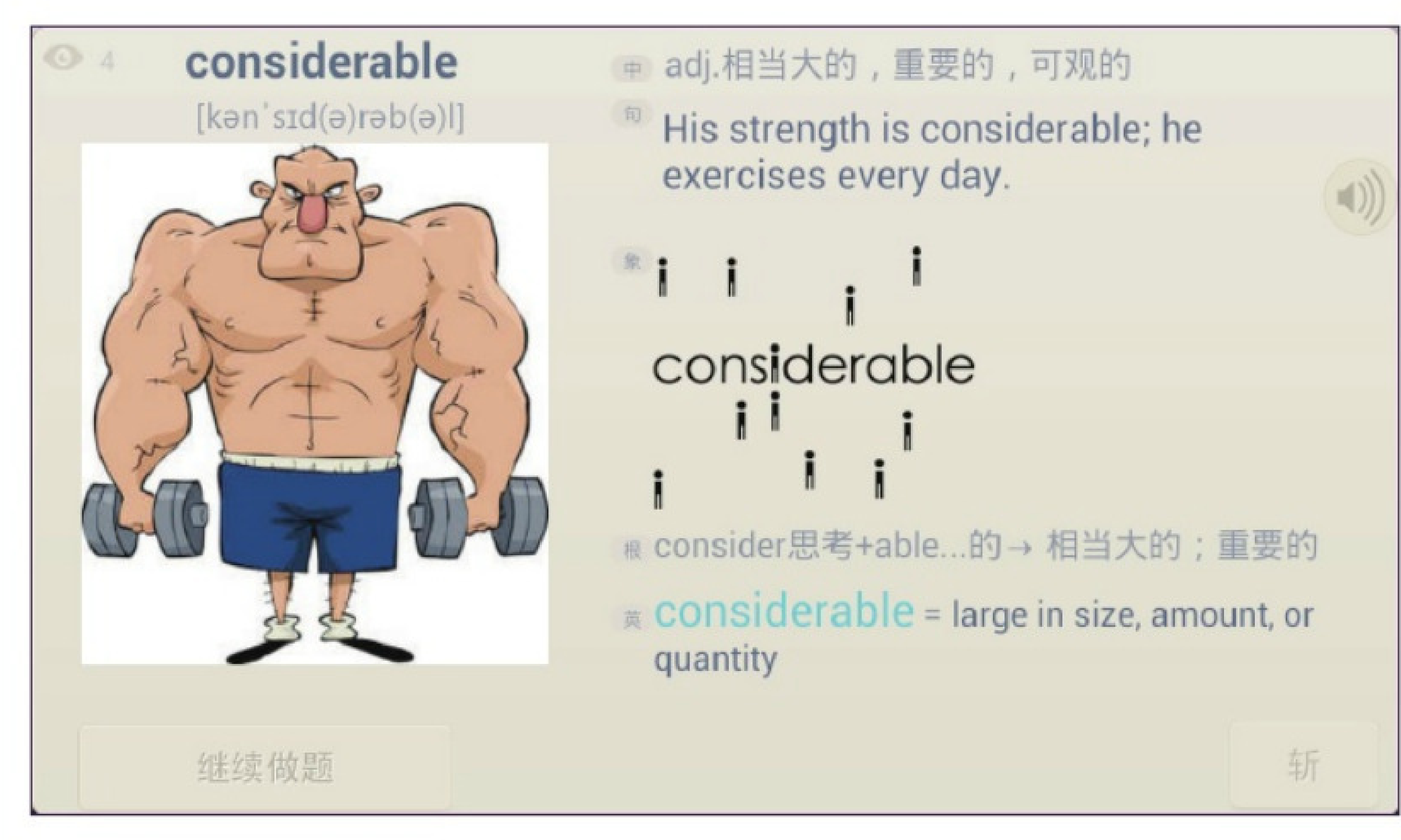
带着这个问题，笔者在闹市区找到了家国际知名咖啡店，怀着忐忑的心情购买了一杯看上去很高档的咖啡，找到一个僻静的角落，悄悄试验了一下WiFi万能钥匙。好消息是，只需要网页认证连接一次，之后就无需再打开网页认证了；坏消息是，这家店的密码并未被WiFi万能钥匙收录，笔者不得不询问店员……

WiFi万能钥匙提倡人人为我，我为人人的精神，鼓励大家分享已知的公共WiFi密码，就像笔者去过的这家咖啡厅，以后其他人使用WiFi万能钥匙，就直接联网了。但有些密码是我们不应该与人分享的，比方说家里的无线路由器，一旦泄露密码，就可能有泄露隐私的风险。考虑到软件默认情况下是自动分享WiFi密码的，我们应该自行修改成分享前询问。而且需要注意，软件首次启动会发送一条短信，注册盛大通行证，验证短信资费与普通短信相同，由运营商收取，大家可以安装防火墙类软件拦截。

最后嘱咐大家一句，很多手机上号称能破解WiFi密码的工具都是骗人的，大家不要上当，而且破解他人密码是违法的行为，我们应该做遵纪守法的好市民！



■查看附近可用的热点，竟然有这么多！



■平台：iOS/Android

■售价：免费

■图片、例句、真人发音……这简直就是一张完美的单词学习卡

百词斩

百词斩内含各主流考试的词汇表，超过15 000张单词卡片，配以全情景配图式记忆和全老外真人朗读例句。

■沈阳 阿诺

咱平时低调惯了，下面给哥几个高调唱一个，听好："咚呲哒呲、咚呲哒呲……山下的朋友，你们好吗！万！吐！斯瑞！佛！康忙卑鄙，来此购！"怎么样，咱这英语给力吧，世界一流！不过这么好的英语水平，老外怎么一听都哭了呢？一定是他们惭愧了。

要是你问咱怎么学英语，咱才不告诉你呢，水平太高的东西，怕你们一下接受不了。你们还是从最基础的背单词开始吧，手机上的"百词斩"挺适合你们，简单好学！"百词斩"是个图、音、文结合的背单词软件，尤其在考大学英语四六级、雅思、托福、GRE之前，帮你有计划地持续学习，给你不大的脑袋里多塞点单词，免得考场上心里发慌。

百词斩被誉为"英语单词大杀器"，涵盖从低到高各阶段词汇，使用时先选好要参加什么考试，再设置好日期，软件就会自动安排要背的单词。

百词斩基于艾宾浩斯记忆曲线，也基于理解式记忆理论，能及时地复习、理解记忆、联想记忆，并有超过15 000张单词卡片，全部采用真人朗读，号称"全情景配图式记忆"。在学习时你会发现每"斩杀"一个单词，心中都会有种美妙的成就感。百词斩还有边走边听、自检等功能，连续答对会有"Combo"字样出现，激励你继续学习。



■软件首页会显示每日需要学习、复习的单词以及整个计划的进度

已斩单词 | 已学过单词 | 自检在这里哟~

单词	释意	
style	n. 风格，作风 v. 称呼；设计	撤销
slight	adj.轻微的，微小的；纤细的，瘦弱的 n/v.轻视，蔑视	撤销
bent	adj.弯曲的，决心的，不诚实的 n.爱好，癖好	撤销
tender	adj.温柔的；嫩的；柔弱的，脆弱的；痛的 n.煤水车...	撤销
pointed	adj. 尖锐的；率直的	撤销
capital	n.资本，首府，大写（字母） adj.大写的，优秀的	撤销
gentle	adj.轻柔的，文雅的，温和的	撤销
legal	adj.法律的，合法的	撤销

■已斩单词列表，手滑误杀的可在这里恢复





■平台：Android
■售价：免费

■左图：所有功能一目了然，一点即用
■右图：支持一键拦截软件内广告

LBE安全大师

LBE安全大师是Android平台上首款主动防御式安全软件，简洁清爽的主题风格，为手机提供最全面的安全保护。

■沈阳 阿诺

笔者的表弟是个积极向上的孩子，天刚入秋就踏上了寻访大师之旅，立志学一身真本事将来报效国家。他首先拜访了某相声大师，大师给他说了一段，大表弟听后非常兴奋，当即表示什么事都能做得出来，唯独笑不出。后来，他找到了某气功大师，大师见他又丑又穷十分生气，命他滚得远远的，还说千里之外也能一掌劈死他。最后，大表弟实在没办法，迷迷糊糊地走进了一个装修气派的大院，紧接着被一位身穿制服的男子迅速制服，男子质问他：“你是谁？”“你从哪里来的？”“你要到哪去？”大表弟当即陷入了沉思……

现实中自称大师的人，也许有些本事，但多是沽名钓誉之辈。到了软件世界几乎也是这样，凡是名字里有大师的，早期都做得不错，中期靠口碑积累用户，后期就变得不厚道了，各种恶心人的招数全都用上，最终忠诚用户离场，软件只能靠糊弄菜鸟谋生。

笔者的观点是，“LBE安全大师”已处于中期，用户基数庞大，恶评也渐渐多了起来，比方说“卡机”“防御失效”等等。假如你追求完美，这类软件尽量不要用，包括安卓优化大师、360、毒霸、乐安全什么的，它们基本都在一个水平上，真想玩好手机，还是自己多研究，安几个辅助工具混搭最有效果。而对于新手和图省事的人，LBE安全大师依然挺好用，它的拦截骚扰、广告屏蔽、内存清理等功能就不必说了，其主动防御功能的确有效，可让你查看并禁用已安装软件的权限，例如某游戏带有可疑权限“读取通讯录”，你就可以在LBE中对它进行设置禁止，玩游戏时也能安心。

另外需要注意的是，使用小米手机、刷入MIUI4.0以及更高版本等集成LBE权限管理ROM的用户，要关闭系统自带权限管理，以免影响手机部分功能正常使用。也不要同时安装多款如360手机卫士、腾讯手机管家、金山手机卫士以及安全管家等具备权限管理功能的安全软件，以免影响手机系统稳定性。



■丰富的附加功能也是LBE安全大师的优势所在





■平台：iOS/Android
■售价：免费





■左图：全球首款测试肺活量的娱乐健身类APP，还不快来挑战一下！
■右图：笔者玩过多次之后才搞明白软件的原理……坑爹呀！

吹吹肺活量

一款测试肺活量的娱乐类、健康医疗类APP。 大口吹气的同时，让你放松心情、缓解压力、关注健康养生。

■北京 海参崴渔夫

这是一款非常直观的软件，让你把手机当肺活量测试机使！至于嘴巴需要对准的位置么，按照新版的图示，是手机屏幕下方——让我说得直白一些吧，电容屏可没有感应气流的功能，你的对象就是话筒。但是你如果以为，对着眼睛能看到的那个小孔吹，就能发挥最大的效果，那就错了！你十有八九会得到“你的口水滋润了大地”的评价。

没错儿，它是假的，你正在玩的其实是手机话筒。所以，只要持续“送风”，就能达到高分。而不掌握诀窍，呼啦啦一阵狂风呼啸而过，最后可能连2000都没有。掌握诀窍后，我变得乐此不疲，最终在没让自己窒息而死的前提下吹出了5707，“击败了全球95.1%的用户，你再次吹气时，需要警告周围的姑娘们把裙子捂住了……”

而我的实际肺活量，4年前测的时候是4800（体重130斤左右），两年前测是4300，现在因为经常游泳，或许还能保持在4000以上。肺活量指标与一个人的心肺功能息息相关，不过在看数值时必须将体重纳入考量——众所周知，男低音歌唱家的体型一般不会瘦。

这款软件测试到的数值，与医用肺活量测试机相比，基本没有准确性可言。但是，它依然具备相对参考价值——即在掌握诀窍的情况下，肺活量大的人依然可以吹出比肺活量小的人更高的数值。这也是为何我们在此依然推荐这款软件的原因。工作之余，深呼吸与人“攀比”一番肺活量，对身体也是没有坏处的！另外，最新版本中通过快速换气作弊是很困难的，但是，换人接力吹和把话筒对着电风扇……那还是避无可避的。不过，这么做并不能刷出很高的分数，即使放在电风扇前连续吹3分钟，我都没看见破6000的情况。

此外，这款软件的微博分享功能至少在Android平台上是失效的——可惜了，飞机打得不好的胖子又失去了一次“炫耀”的机会……



■第一次肺活量成绩，感觉自己弱爆了





■平台：Android
■售价：免费

■左图：苹果软件商店似乎已经找不到了，安卓用户可有福啦！
■右图：你想对这两个美女干点儿什么呢？

Puff! Premium

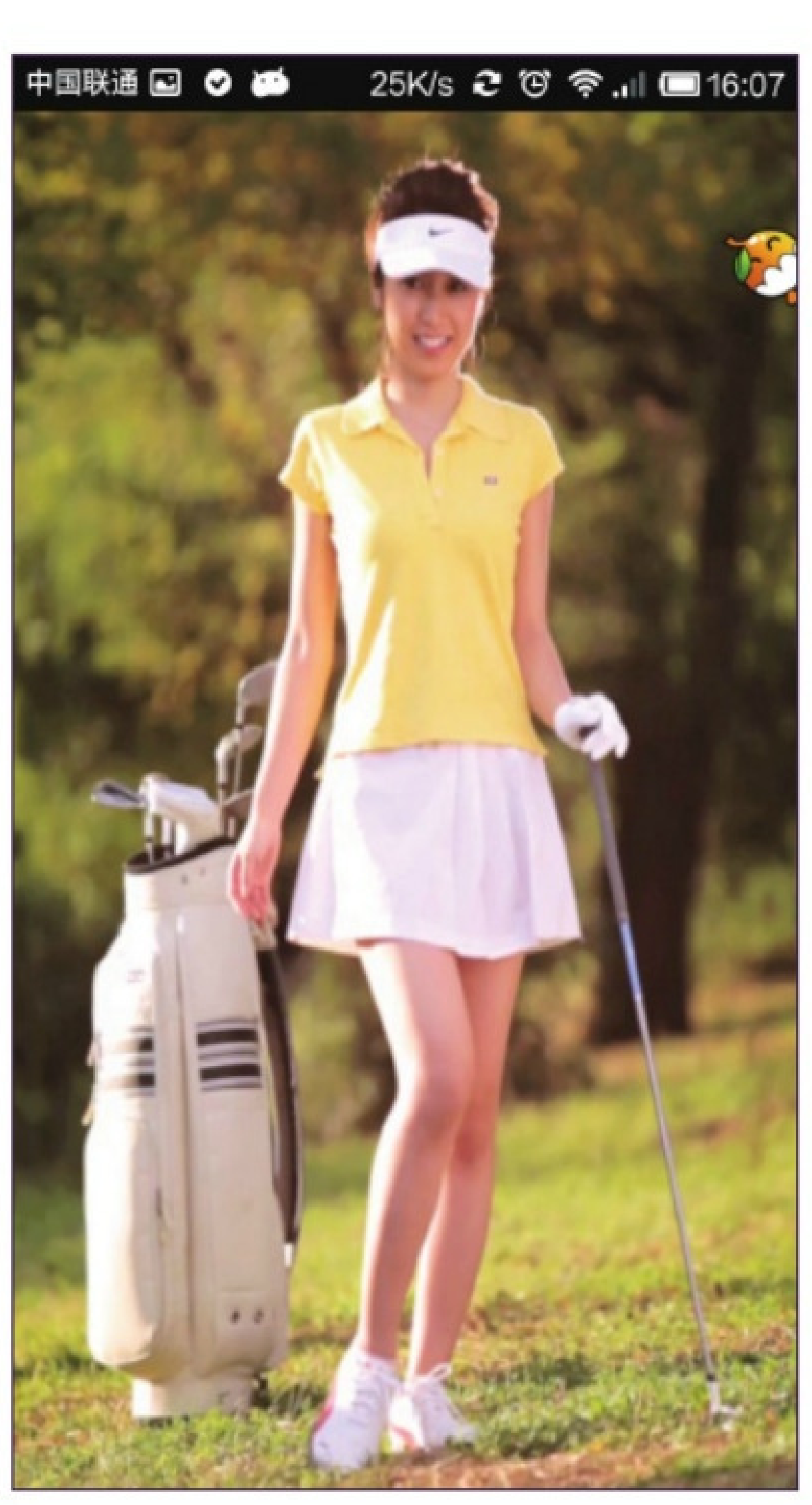
它被称为独具创意的娱乐软件，可让宅男完成心目中邪恶的梦想……但若抱着提高肺活量的想法玩一玩，肯定能让你轻松片刻。

■北京 海参崴渔夫

谷歌眼镜开发者版推出之后，各种应用纷纷涌现出来。而地球上有一句话是这样说的："无论什么新技术，都能找到情色应用的打开方式。这只是个时间问题。"日本的软件开发者（至少在iOS上首发是日文的）不仅是这样说的，也是这样做的。如题所示，你嘟起嘴对着手机话筒吹了一口气，而屏幕里面就会掀起一股狂风——就是方向有些奇怪，就好像玛丽莲·梦露在《七年之痒》中所经历的那样，好了，剩下的就不多作介绍了。

值得一提的是，因为Android实际上并没有一个统一的平台，所以你有很大概率搜索到的版本，不是吹气，而是用手指从下往上撸……更直白，更暴力，毫无优雅可言，而且它完全没利用到本次讨论的话筒感应气流的形式——所以我绝对不会在这里讨论技巧问题的。

像当年的"撕扯衣服"一样，类似跟风软件无数，当你在谷歌Play商店搜索blowing skirt的名字，在找到正主之前，或许会看到其他一些推荐列表，比如XXX和OOO以及号称XXOO的Video。恩，就是这样……不过无论如何，就这款App本身而言，它基本是没有难以让大众接受的内容的，这也是它可以在这里被列出的原因——无论如何，相信在下一种技术应用形式App专题里，我们还会看到类似的，消遣怡情、无伤大雅的应用。



■如果你不喜欢吹气，用手指划一下也能达到预期效果……



■我吹，我吹，我吹吹！



■**平台**：iOS

■**售价**：免费

■**左图**：新增“发现”频道，还能认识明星达人

■**右图**：新增“搜索用户”，更快速找到想认识的人

美拍

宅在家并不代表交不到新朋友哦！在美拍，随时可以查看附近的照片和人，也许陌生的邻居就是你的下一个知己。

美颜功能、有声照片、将图片与地理位置结合……如果你以为美拍只有这些功能，那你就错大发啦！美拍iPhone版V1.3不但新增了“发现”频道、“搜索用户”功能，还有好玩有趣的“照片墙”，多样新功能让你的线上社交更有趣，说不定还能在这个火热的季节认识有缘人哦！

想认识更多隐藏在美拍里的明星、达人，但却怎么也找不到？别急，最新版的美拍新增加了“发现”频道，不仅有明星、达人，还有附近的帅锅美女们也能立刻被发现！找到被你发现并且感兴趣的人，点击TA的头像就能看到最近的动态，让你更快速的了解TA的生活喜欢，当然也能更快的认识志同道合的新朋友。

当然，除了“发现”频道可以帮你快速找到美拍中的明星达人外，还有“搜索用户”功能更快速的帮你找到想认识的人。点击“搜索用户”，输入TA的关键字就可以立刻找到你想认识的人，茫茫人海中一眼便能找到TA，更方便省事！

“你手机里一定有张合影”“今天，你微笑了吗？”……有趣好玩的“主题照片墙”首次推出，每期都有不一样的主题，说不定在这里你就可以认识跟你志趣相投的人，参加同一个主题的晒照会让你们的距离更近哦！

当然，除了以上的新增功能外，美拍原本的社交功能也是相当丰富，快速查找附近的人、分享60秒的有声图片、用图片记录自己的旅行足迹……这些功能不仅有助于用户之间的互动，也让线上社交变得更加生动有趣。

线上社交变得越来越流行，成了不少80后、90后手机里不可缺少的应用之一，不管你是喜欢“宅”在家里还是喜欢线下的社交活动，美拍都是不错的选择。P





■美拍的照片拍摄界面



■可根据网络情况设置上传照片的质量

精心打造美颜特效模式
让你的自拍照更与众不同

拯救你的黑眼圈
一扫昨日倦容

普通相机

美颜相机

■平台：iOS/Android

■售价：免费

■左图：新增“实时美颜特效”模式，让自拍更与众不同

■右图：自拍瞬间祛除黑眼圈，一秒扫除熊猫眼

美颜相机

效果最自然的自拍神器，专为爱自拍的女生量身定制，颠覆传统拍照效果，瞬间自动美颜，让你瞬间爱上自己！

备受爱自拍女生追捧的手机自拍神器“美颜相机”安卓版在8月初迎来了又一次重大改版，跟iPhone最新版一样，美颜相机安卓版V1.3也在“自拍”功能中新增加了“美颜特效”模式，此外自拍瞬间的祛黑眼圈功能及祛斑功能再度升级，整体的美颜效果上了一个台阶，用安卓手机的用户们赶紧来感受下这款效果最自然的自拍神器吧！

新增加的“实时美颜特效”模式算是这次改版的一个大亮点，打开美颜相机，点击自拍，右下角可以自由选择模式，轻拉到最左边进入“一键美颜”模式，这跟之前的版本一样，一键自动美肌及智能美型，拉到最右边则是新增加的“实时美颜特效”模式，不仅可以一键美颜还能同时增加特效。

为了让女生们的自拍体验更佳，除了新增“实时美颜特效”模式外，也保留了此前的“一键美颜”模式，方便女生们选择，另外，钟爱特效的妹子也有更丰富的特效体验，此次“实时美颜特效”模式中共有11款不同风格特效供选择，包括女生大爱的甜美可人、自然、粉嫩系等，让你的自拍照更与众不同哦！

熬夜、晚睡已经成了现代人的生活方式，于是长年累月下来黑眼圈也越来越重，每次看着照片上厚厚的熊猫眼是不是有种欲哭无泪的感觉？美颜相机Android版1.3在原有的美颜基础上，增强了祛除黑眼圈的美颜效果，自拍瞬间就能自动扫除熊猫眼，木有了黑眼圈的困扰双眼自然更加明亮啦！

美颜相机Android版1.3采用的是第三代美颜效果，针对脸部进行更智能的识别，不管是痘痘肌肤，斑点肌肤，还是黑眼圈都能瞬间识别并且完成自动美肌，对于经常受到皮肤问题困难的女生们来说，这款手机自拍神器的确是必不可少！

全新的“美颜特效”模式、自拍瞬间强大的祛黑眼圈功能及祛斑功能，这些在美颜相机Android最新的1.3版本都可以体验到，在这个比拼“相机”的年代，一款好用又实在的自拍神器的确是不可或许，想要自然又美丽的自拍照的妹子们果断下载体验吧！P



■自动祛斑功能升级，光滑肌肤拍出来



■**平台：** Android

■**售价：** 免费

■**左图：** 显示并记录骑行路线，在地图上观看一目了然

■**右图：** 数据参数详细准确，还可以用作步行或跑步使用

行者

行者骑行软件是目前最好用的骑行应用，支持离线地图、路线规划，记录轨迹、速度、时间、距离等数据。

■沈阳 阿诺

一个骑电动自行车的人闯了红灯，一辆载重卡车在他身边嘎然停住，骑车人对卡车司机大声喊：“不要命啦你！”卡车司机当时就楞了，一句话也说不出来……

电动自行车是很方便，可路上容易出交通事故，很多都是因为电动自行车违章造成的。其原因除了是某些人不遵守交通规则以外，车速太快往往也让机动车司机避让不及。笔者有时会怀念以前人人都骑自行车的日子，健康环保不说，路上也没有那么拥挤，人也不像现在这么爱发脾气。现在骑自行车出门，反而是一种很时髦的运动方式了，一辆自行车和一套骑行装备轻装上阵，那样的惬意体验在繁忙的生活中显得非常珍贵。尽管笔者算不上是爱好者，但每次见到朋友那台帅气的自行车，和运动感十足的行头，心中总会燃起加入队伍的热情。

这款行者骑行专为骑行爱好者准备，它有记录器的功能，记录包括骑行距离、时间、速度、海拔等信息，还能在地图上显示出路线，作为导航使用。

行者骑行适合多人使用，注册ID你便可创建活动，其他队友输入主题后申请加入，地图上就会显示出各自的位置。队友功能下点击“附近”，你会找到身边其他的骑行活动，感兴趣的可以申请加入。如果需要出行前做计划，行者骑行官网就提供了制作导航地图的网页工具，制作好的GPX格式格式地图可导入到手机中。行者骑行采用百度地图，无偏移问题，支持地图离线。

值得一提的是，最新版本还加入了队友功能。周末俱乐部团队骑行，长途组队骑行，每个人速度不一样，很担心队友落在后边或者走岔路。开启队友功能之后，大家可以很方便地看到每个队友在地图上的位置，不会落下任何人。

行者骑行免费无广告，或许开发者本身就是骑行爱好者，软件功能上非常完善，完全符合目标用户需求。另外提醒大家，行者骑行还可切换为走路和跑路状态，平常运动也可简单记录使用。



■路书制作简单方便



■平台：iOS
■售价：6元



■可拍摄多张照片后进行修改，让每个人都摆出满意的姿势

GroupShot

该软件可以通过前后多张合影照片而合成出一张“完美”的，事实上却不存在的合影照片。

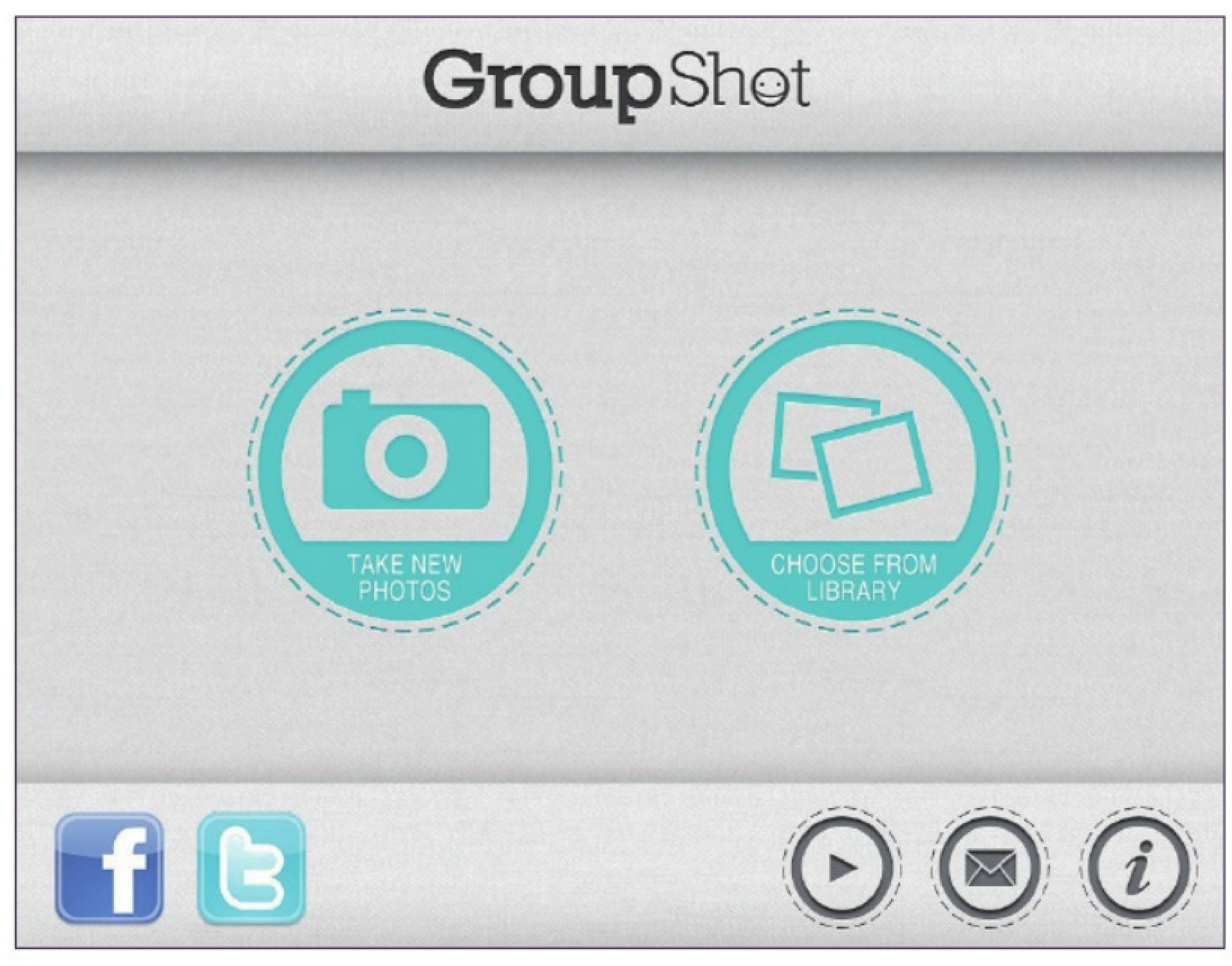
■沈阳 阿诺

笔者很喜欢拍照片，家里有一大堆相机和镜头，平时背着自己心爱的装备出门，朋友都夸奖说：“嘿，单反穷三代！”说是这么说，但到了每次大家一起玩时，他们又总是求着我拍照，我也一直感觉良好，特别拍集体照时，他们总是第一时间把我推出去，把拍照重任只交给我一个人，这是一种多么难得的信任啊！这就是专业摄影师的感觉吧！直到一次，大家坐下聊天，一位耿直的兄弟对我说：“每次大家都让你拍照，是因为你真不上相啊！你的表情就像大灰狼见了小红帽，咱们的合照拿给小孩子看，孩子都吓得不敢睁眼……”

虽然自尊心受到了伤害，但通过长时间历练，笔者学会了很多集体照拍摄技巧，不但要考虑到光线问题，还要把每个人都照得漂亮些。可实际情况总会遇到一些麻烦，比如眨眼问题或是好动的小孩儿把头转向了其他地方……人物越多出现这些情况的可能性就越大，所以聪明的摄影师会多拍几张，在后期利用仿制图章及图层处理。如果不会用PhotoShop，那么就试试非常简单的“GroupShot”吧！

该软件的操作方式完全智能化，只需选择几张照片，再用手指画出需要替换的不完美部分，之后选择用来替代的照片，软件就会自动进行抠图、填充等操作。合成的合影上每个人都是角度完美，面带微笑，拼贴之后的照片毫无PS痕迹，真是太神奇啦！听老外说，这款程序的算法十分复杂，因为iPhone用户并不会用三脚架来拍照，所以每张照片的角度都会略有差异，不过具体的原理用户不用知晓，开发者给力就可以啦！

GroupShot还可以用作创意拍摄，比如修改每个人的表情，让照片非常有特点。GroupShot还有一些急需实现的功能，比方说想去掉照片中某个人，它就没有办法了。另外，爱美人士也会希望它多些“磨皮”“瘦脸”等美化功能，如果GropShot能把它们都实现，6元的价格才能算超值！P



■可以直接拍摄或从相册中选择图片进行修改



■平台：iOS/Android

■售价：免费

■高德导航的口碑一向不错，目前占据国内手机地图客户端市场第一的份额

高德地图

高德让生活更有“位”：全新地图引擎让你更快到“位”，餐饮点评信息给生活多加点“味”，3D仿真实景让出行不再乏“位”。

■沈阳 阿诺

一位科学家测算完宇宙飞船返回地球轨道的数据后便开车下班回家，汽车开出去没多远他就迷路了，他问了好几次才回到家。念小学的儿子听他讲完这件事后庆幸地说：“爸爸，幸好在空间站的那些宇航员还不知道这件事……”迷路这件事真让人难堪，有的人是天生路痴，同一条路走的几十遍还是转向，要是没有地图导航软件，真不知这世界会变成什么样。

高德、凯立德、搜狗、百度、图吧等等，是国内地图类产品中不错的几个，笔者个人的感受是高德在手机上的表现稍好一些，主要体现在与用户的交互上更符合使用习惯。它的收费版价格在同类产品里不算贵，免费版一样支持语音导航。免费与收费版最大的区别，是免费版导航时必需联网，就算下载了离线地图也不行。如果开车导航的话，经常会遇到没有3G信号的情况，在城市中驾驶还好，经常上高速还是收费版靠谱些。

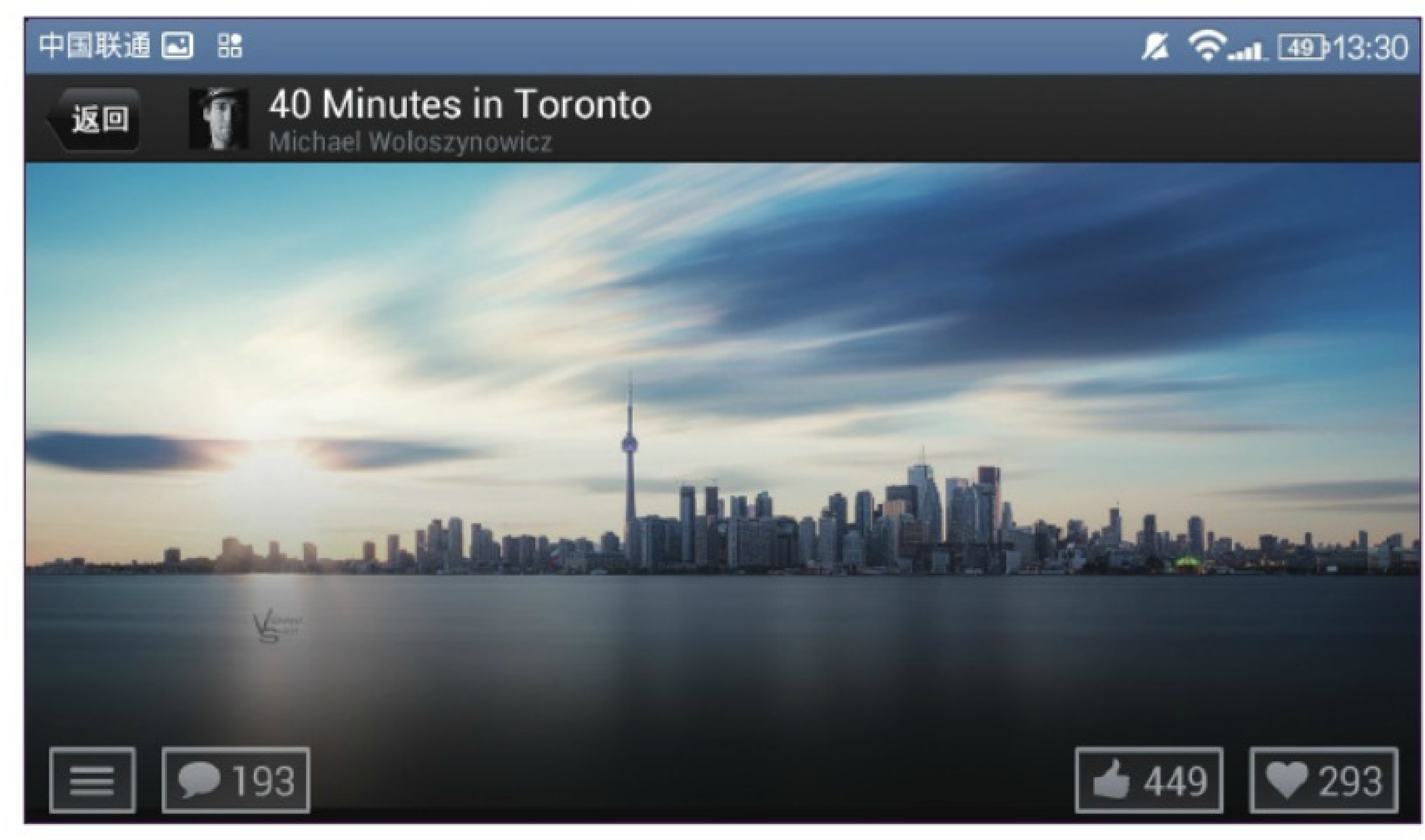
高德有3D导航系统，可展示出城市的立体实景，迷路时打开它，参照一下地标建筑就能分清南北了。高德的地图详细，电子眼预报、超速提醒、路口放大、实时路况等都是开车时必备的功能，如果要与朋友见面，还可以通过短信、微博、Email，快速与好友互通位置。

最新版本的高德加入了网络导航功能，联网时不下载地图也能正常工作，如果本地有地图数据，导航范围超出已下载部分才会耗费流量，所以如果平时只在本地活动，手机中不必下全所有的地图包，应急时联网即可。P



■可选择实时路况和卫星地图两种模式

■线路规划专业可靠



■平台：iOS/Android

■售价：免费

■漂亮的广角风景照，看到好的作品可以点赞或者进行评论

500px

500px是一家创建于加拿大的专业摄影师图片社区，在此可分享和发现精彩的照片，寻找优秀的摄影人才，找到志同道合的朋友。

■沈阳 阿诺

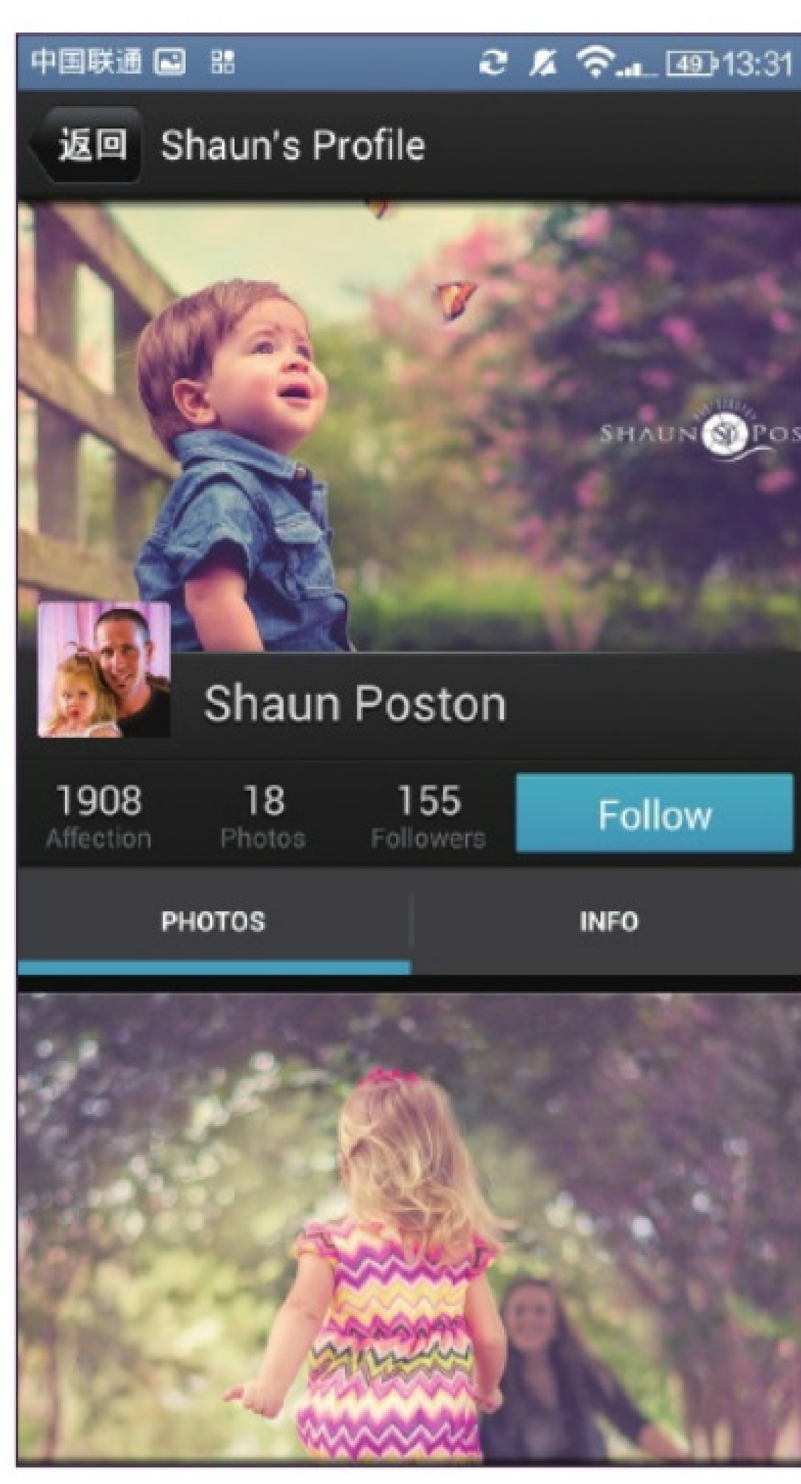
某男子走在街上，发现一妹子长得标致，于是凑过去搭讪："你好，我是一名摄影师，我一直在寻找一张像你这样的脸"。妹子说："我是整形外科医生，我也一直在寻找一张像你这样的脸……"男子含泪低头走了。

这样低级、错误、土气的搭讪方式，笔者是从来不会用的，虽然不得不承认，当初不小心踏入摄影爱好者的泥潭，是因为有人说买了好相机就能拍到漂亮妹子，拍得好了妹子还会投怀送抱，但谁也没告诉的是，妹子还对摄影师的长相有要求！唉……你们这些骗子！

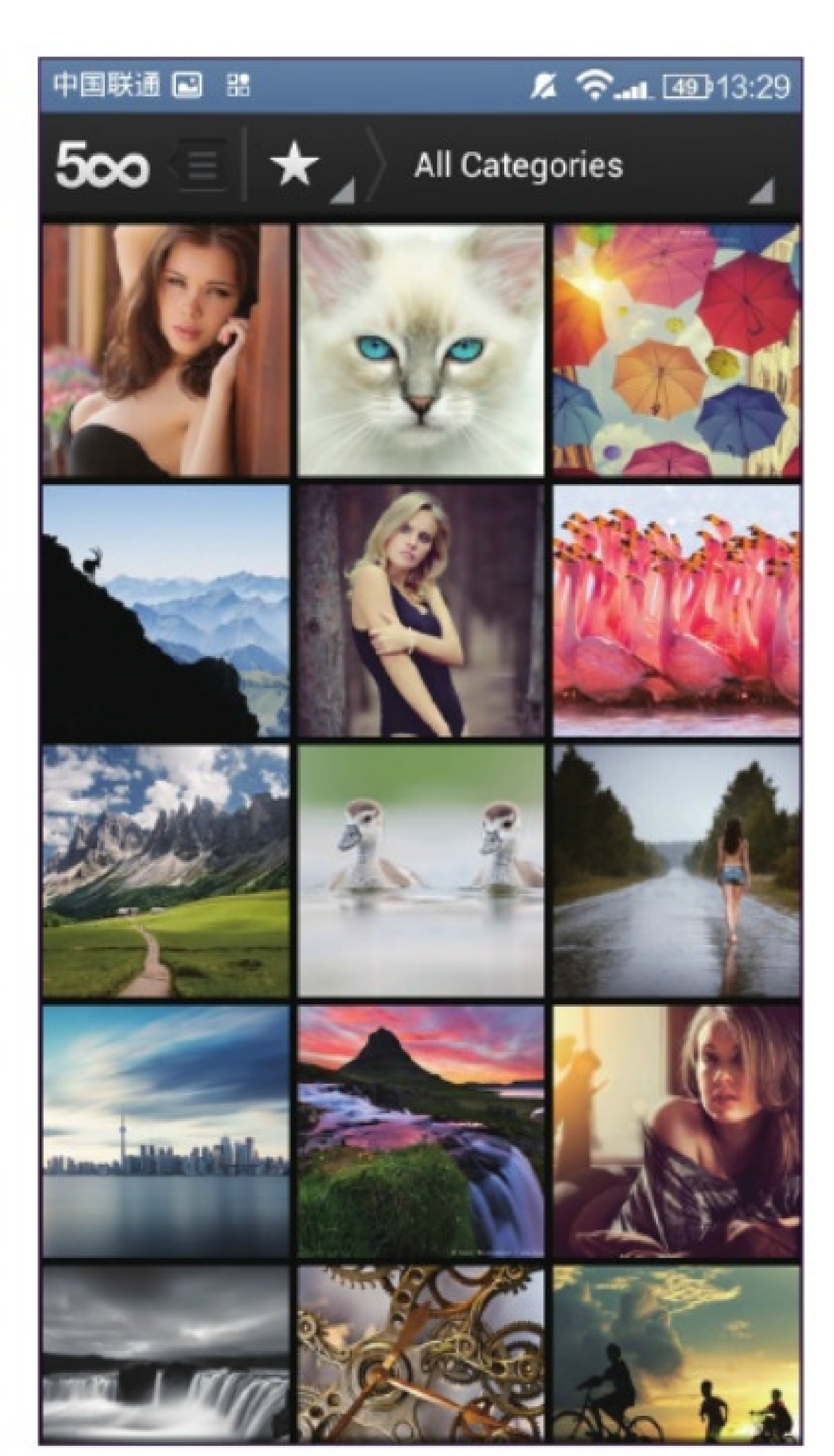
你对自己的长相有信心又酷爱摄影？好，先用"500px"这款软件学习一下摄影技术吧。这款软件是知名图片分享网站500px.com推出的移动客户端，可以让你随时随地浏览欣赏500px上的精彩照片。像任何社区类网站一样，你可以通过"关注"他人，第一时间看到对方的摄影佳作，随机遇到好的照片，也可以"攒"或"加心"收藏。使500px与其他网站不同的原因，主要还是其照片质量相当高，几乎汇集了全世界各地的摄影高手，你可以看到他们使用了哪款相机、镜头，然后叹道："为什么同样的相机，人家就拍得那样好？！"

另外，或许是因为软件设计简洁、导航清晰，也或许是因为网友都用一水儿地英文交流，500px会给人一种洋气的感觉，有些作者还会把自己拍的照片挂到网上销售，你甚至有冲动花钱买下，打印出来挂在墙上当装饰。其实，500px也考虑到了用户的这类需求，提供打印、装裱等服务，可惜价格不算厚道。

笔者没事喜欢到500px上逛一逛、学习一下高手的拍摄手法，领悟到的一点分享给大家：在数码时代，得到一张好照片的前提，不再单纯取决于拍摄时使用的设备，你更需要好的后期处理，所以不要再抱怨相机镜头不好了，多学学软件技术或许能给你更多的满足感，这可是肺腑之言！



■可浏览某位用户的个人页面



■500px中的每幅作品基本都是学习的榜样



■平台：iOS/Android
■售价：免费

■最适合在平板上使用，预览效果清晰

Pixlr Express

内置600多种特效及滤镜，包含了优秀免费修图软件常见的特效功能，让一般用户瞬间变成专业修图大师。

■沈阳 阿诺

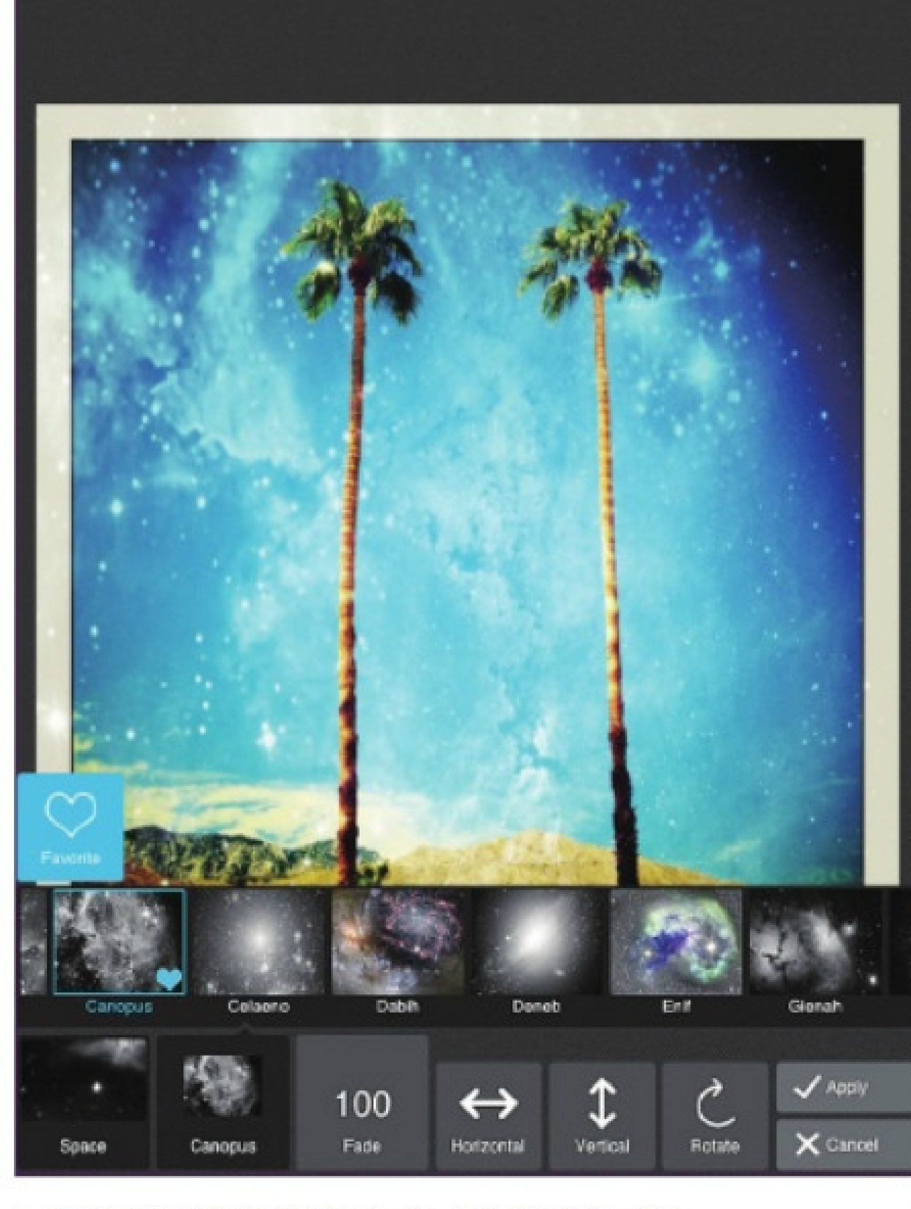
美化图片，千万不要只用彻底傻瓜化的“一键美化”工具，这类软件用多了，你拍出的照片就会彻底失去个性，没人喜欢，一个“赞”都没有，那样多可怜啊！移动平台上，“Snapseed”是笔者向来推崇的软件，但假如你需要比它更简单，功能又不逊色的工具，那就试一试“Pixlr Express”吧！

作为Google Play上的顶尖开发者之一，Pixlr Express是著名3D软件开发商Autodisk为我们奉上的又一道免费大餐，这款便捷快速的图片处理软件几乎具有所有优秀软件应有的素质：1.启动速度飞快并支持调用其他拍照软件；2.占用系统资源低，单核心配置的手机也不会觉得运行吃力；3.功能专业，具有包括快速裁切、调整照片尺寸、消除红眼、美白牙齿、调整照片色彩、饱和度、色温等复杂功能，调节时还支持实时预览；4.操作简单，任何人都能看得懂菜单。软件还内置了多种滤镜和相框，让新手也可以创作出非常漂亮的作品。

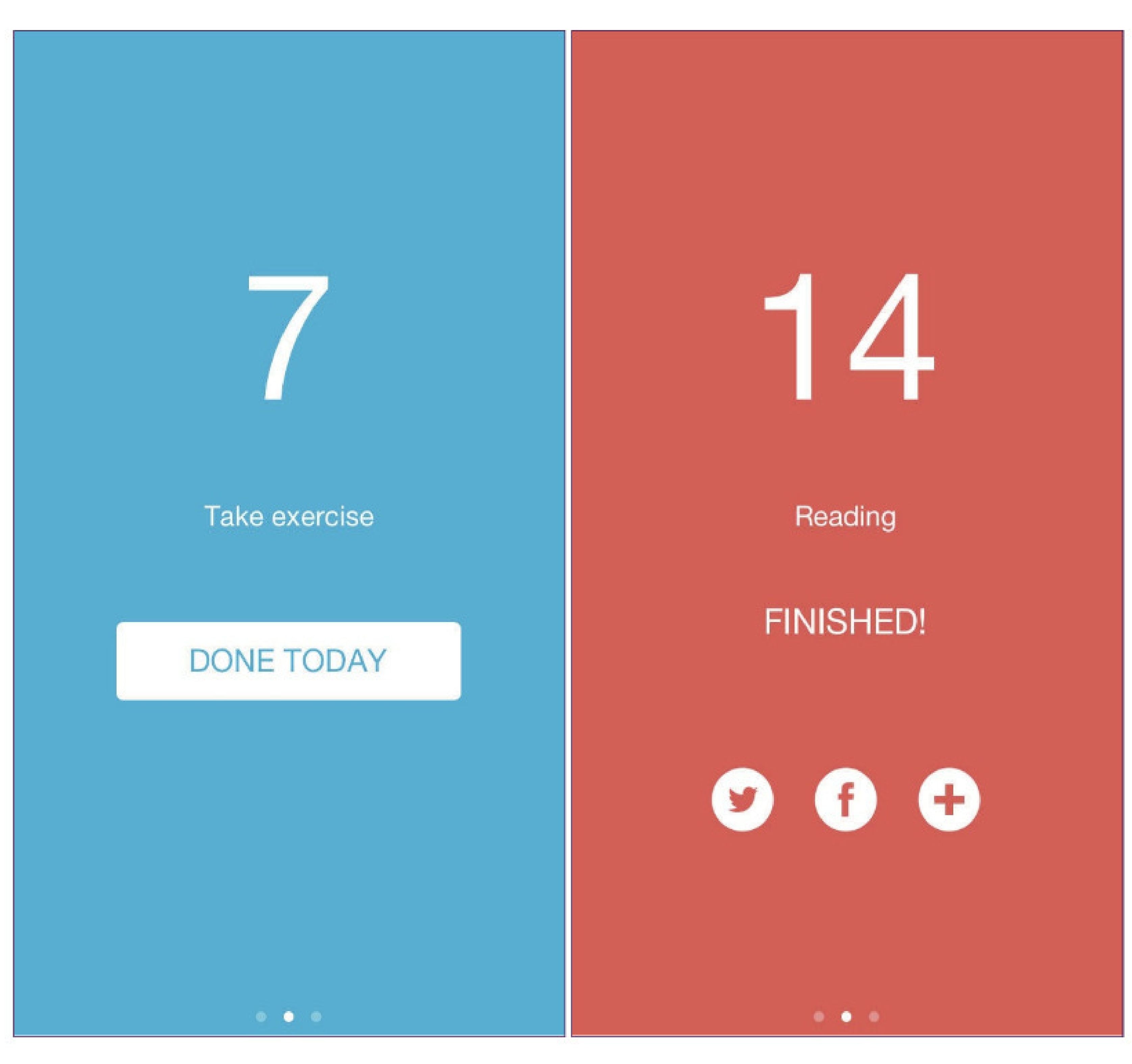
当然，深入使用时你定会觉得它和该公司之前的图片处理软件“Pixlr-o-matic”比较相似，尤其是许多灯光和边框的素材基本一致，所以可见Pixlr Express正逐渐取代Pixlr-o-matic，成为Autodisk在移动平台上最重要的图片处理产品。Pixlr Express支持实时预览调节效果，可原尺寸输出，具备多个复古滤镜、光晕特效及相框，同时完全免费……你很难找到拒绝Pixlr Express的理由，如果一定要说不足的话，那么不支持与原图对比，而且素材联网下载较慢都是设计不太方便的地方。



■独特的色彩和浅景深



■手机软件也能做出令人惊艳的景色



■平台：iOS
■售价：6元

■计划开始→计划完成，就是这么简单！

Daily Insist

据说如果要养成一种习惯，需要21天的时间，每7天一个阶段，如果你想印证一下这种说法，不妨试一试这货吧！

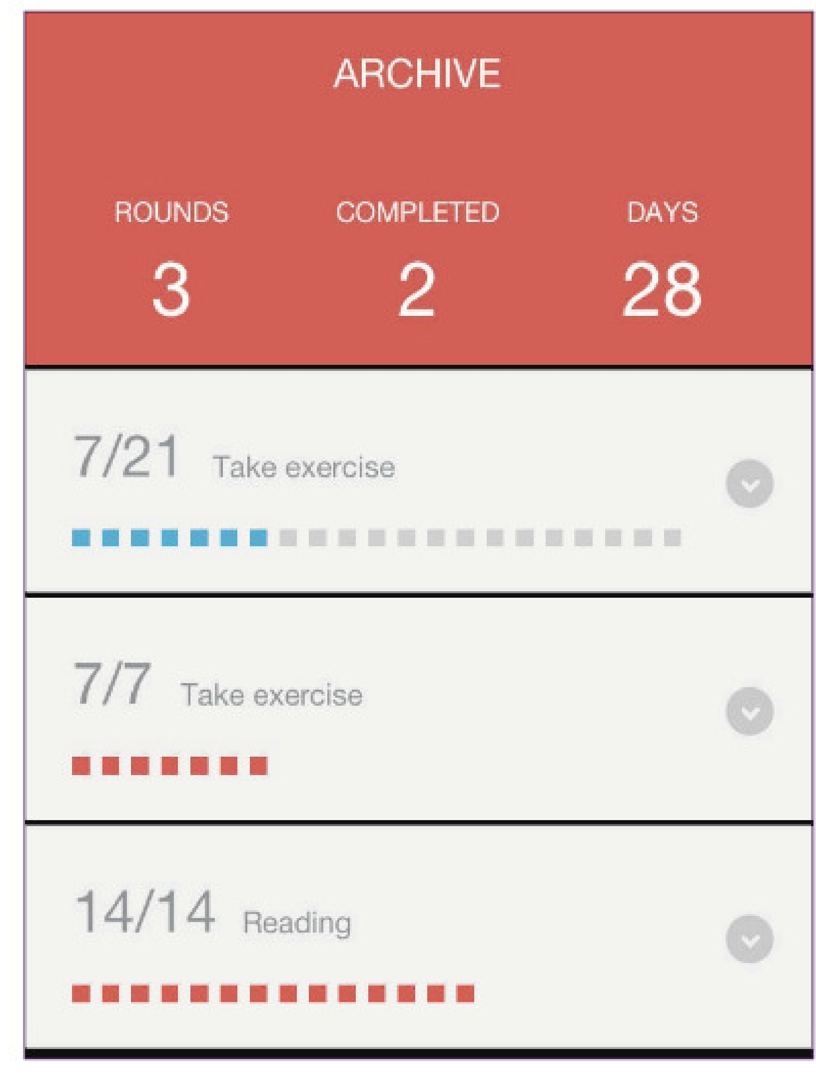
■沈阳 阿诺

在行为心理学中，人们把一个人的新习惯或理念的形成并得以巩固至少需要21天的现象，称为“21天效应”。不过，笔者是从来不信的，这么说吧，如果连上21天班，不仅仅是笔者，相信很多人也会彻底疯掉，更不要说养成新习惯了。主观上想做一件事，并为之不断坚持努力，超过21天或许真能养成习惯，但有些习惯真的很难养成。前一段时间笔者想要锻炼身体，每天跑跑步，结果没几天就放弃了，公司领导当众耻笑我说：“你这个笨蛋，这点小事都坚持不了！”我反驳道：“哪像你，已经坚持单身40年，而且还要继续坚持下去，我们谁都比不了！”，然后我就收拾东西回家了……

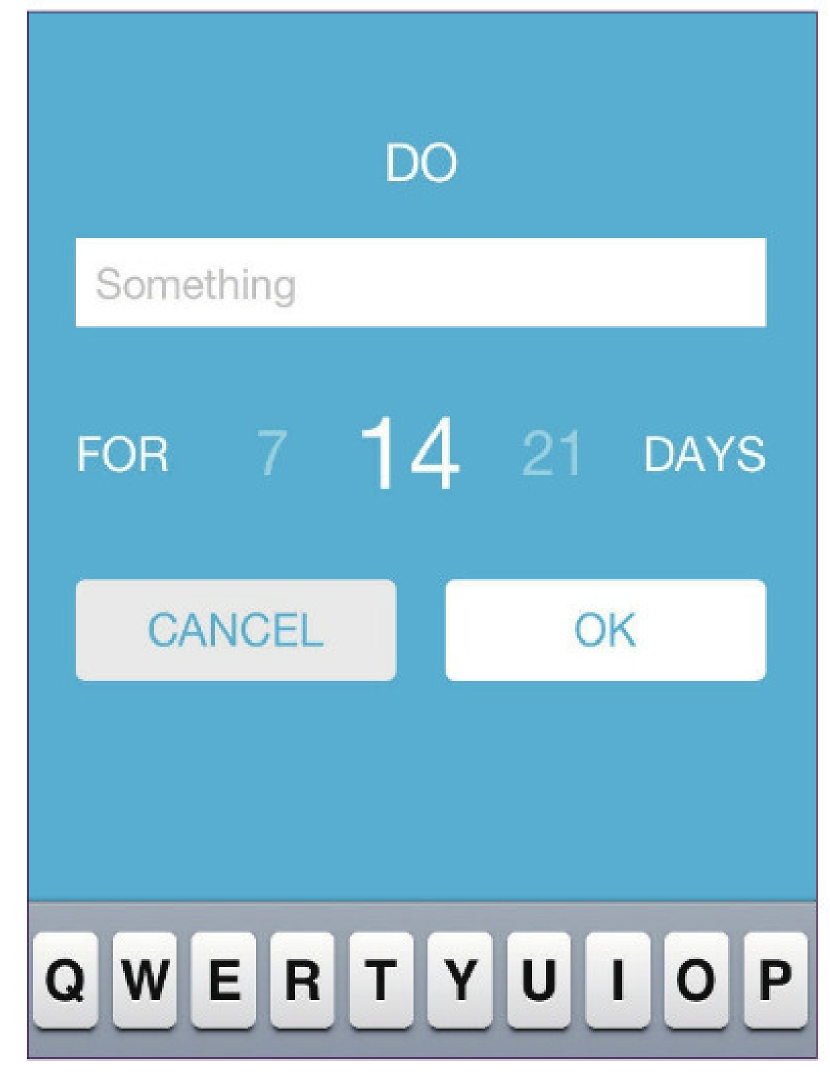
如果你想快速养成某个习惯，不妨来试试“Daily Insist”。这款APP的理念非常简单：坚持在未来的7/14/21天里做一件事。设定好做什么事后，用户需要每天“签到”，软件会帮你记录已经做了几天，还剩下几天，你也可以设置提醒，让你不要忘记。Daily Insist只允许用户在规定时间内只做一件事，如果上一个习惯还没有养成就想做另一件事，Daily Insist会宣告习惯养成失败。

软件界面的观感极好，采用大字体和简洁的纯色设计，输入你想坚持做的事（比如每天吃1个苹果），再从下方7、14、21天中选择一项，“OK”保存即可。提醒的方式有通知栏和闹钟，每次“签到”都能看到还剩几天完成，哪怕只有一天没签到都会判为失败，一切都要重新来过，你可要注意了喔！

21天！你准备好了么？



■同一时间只能进行一项计划



■输入名称开始你的坚持之旅吧！



腾讯创新创业大赛火爆
20亿资源扶持中小开发者

7月3日，腾讯在北京国家会议中心召开了以“开放·变革”为主题的“2013腾讯合作伙伴大会”。腾讯与合作伙伴一起，全面分享了PC和移动互联网领域的发展理念以及最新的行业机会。

腾讯开放平台总经理林松涛在会上表示：“网页游戏并未到天花板，社交游戏增长很快，而电商导购等非游戏性应用增长也非常迅猛。众所周知，在腾讯宣布开放至今，腾讯开放平台给开发者的收益累计达30亿元，众多开发者已从中获利。而今年下半年，我们又将迎来‘2013中国互联网创新创业大赛’，这对众多中小开发者来说将是绝佳的机遇，创新创业大赛或许是让创业者腾飞的翅膀。”

开发者收益增长率142%

据林松涛在腾讯合作伙伴大会中介绍，在过去的一年中腾讯开放平台开发者收入呈井喷式增长，开放平台应用流水增长率在过去的一年中增长了138%，开放平台开发者收益增长率为142%。

尤其值得注意的是，非游戏应用迎来发展春天。过去一年，腾讯致力于改善开放平台的生态，借助社交广告和流量采购，帮助非游戏和社交游戏进行更好的流量变现。截止到2013年3月，应用社交广告已经逐步覆盖了绝大多数非游戏应用流量，目前，每10万DAU（Daily Activite User，日活跃用户量）通过这两种模式单月广告变现收入能达到7万元。腾讯开放平台发布的《2013中国互联网开放平台白皮书》数据还显示，今年第一季度，在腾讯开放平台上新增应用中超过90%为非游戏类，主要分布在工具类、生活类。其中最有代表性的商业模式是电商导购，并且自2012年末，每日平台导购应用的活跃用户数就已经超过200万。

在平台迅速发展的同时，腾讯开放平台的扶持政策也将助力中小开发者把握商机，其中涵盖应用的扶持、云平台上线，以及DAU的进一步减免，包括今年在PC上的广告联盟，腾讯都不参与分配利益，腾讯开放平台预计今年开发者可分得的收益将超过30亿。

创业大赛全新升级

今年腾讯对开发者扶持最大的事件，则是正在火爆举行的“2013中国互联网创新创业大赛”，这是创业者们学习与交流的公开课堂，也是赢得平台关注和用户推广的最佳机会。据了解，大赛还为开发者们赢得成长和融资的最新船票。

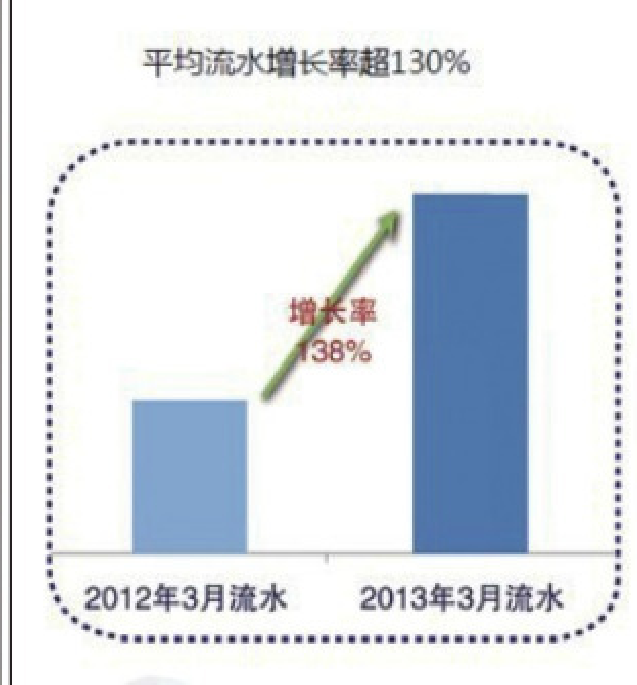
在2012年腾讯开放平台应用创新大赛中，曾有6万选手获得比赛和扶持机会，并产生了数十款DAU上百万的标杆创新应用，每月上榜的应用30%已获得投资，顶尖的风投机构已密切参与和关注大赛涌现出来的优质应用。2013年，大赛成功升级为中国互联网业界规模最大资源最强的创新创业大赛，比赛节目《一步之遥》也深得社会各界关注和厚爱。

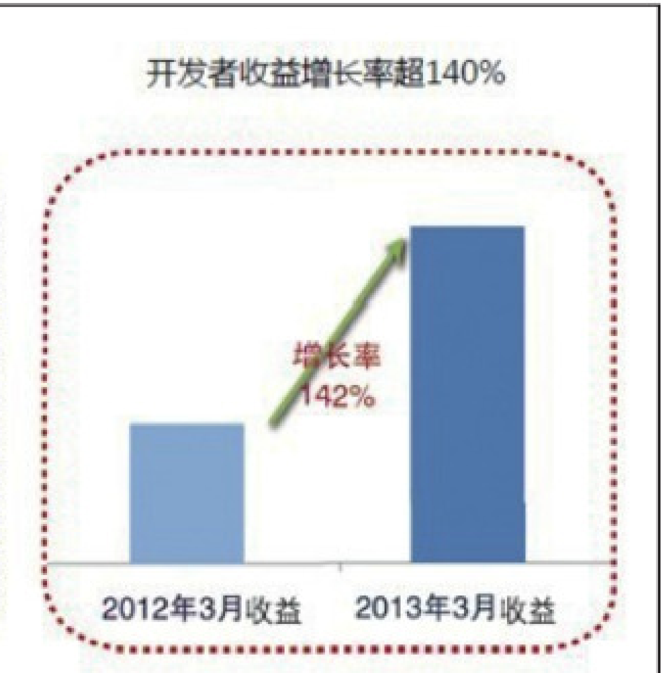
全新升级中几大亮点值得关注：第一、参赛范围更宽，欢迎PC端以及手机移动互联网应用，更欢迎一体化的跨平台的项目、应用和服务。第二、引入企业家投资人VC机构组成几大导师阵营，每个阵营的学员（选手）都可获得最顶尖的导师辅导和培养。第三、获奖开发者将有价值超过千万的奖励、上亿的创业资本，助力合作伙伴全方位的成长和腾飞。


■大赛报名入口











青出于蓝胜于蓝
《梦想世界》育儿心得（进阶篇）

自古以来，征战沙场，上阵杀敌，父子同场，遇困难则相互勉励支持，打胜仗则分享胜利的喜悦。在《梦想世界》里战斗，不仅能与召唤兽为伍，玩家们还可以带着自己的儿女一起上阵杀敌！

当你看着自己的孩子慢慢的成长时，是否都有一种“望子成龙，望女成凤”的心情呢？在《梦想世界》里，你可以完全掌握子女的成长方向！你希望他成为一个出色的剑士？一个强大的法师？还是一个出色的医生？没问题，只要你愿意给予悉心指导和照顾，他就能如你所愿，绝不会让你失望。

由于子女也遗传了父母的基因，故天资过人，除了可以修习子女专用的各式神功外，还能修习11个流派的招式。更厉害的是，连召唤兽才懂的魔兽要诀也难不倒他们，可谓“青出于蓝而胜于蓝”！子女一旦长大成人，便一生跟随父母，侍奉左右，和你一起战斗!

上一期我们从子女的出生、子女的属性一直讲到了子女的幼期培养方式，那么本期我们就来讲一下子女成年阶段的的一些培养心得、如何学习并与你一同驰骋战场以及其他一些有关子女的心得经验。

一、子女成年教育

经过前期的悉心照顾和培养，孩子很快便会茁壮成长起来，幼年期孩子培养25天后即可成年。成年后孩子的技能和资质与幼年期的精心培养有着莫大关系。有了幼年期的培养作为基础，子女在成年期的发展潜力更强大。


■成年子女属性

技能

那么子女的技能应该如何学习呢？分别有一下几种途径。

1、还记得幼年期时候，孩子学习神功书籍吧？等到成年期孩子即可学会该技能。不过最多只能学习1种神功。

2、当子女成年后，他们可以从选择的流派中自动获得第一种流派技能。

3、我们也可以通过使用“流派辅导剑术”这一类的流派辅导，让子女获得所属流派的第二个技能。

4、通过给予成年期子女“魔兽要诀”，可以学习各种召唤兽技能。不过，最多只能学习2个的技能。

5、通过给子女佩戴“护符”，获得技能。

等级

子女成年后的等级与心情息息相关，只有子女的心情高时，子女的等级才会高。我们可以通过“陪子女玩耍”来完成心情任务，从而使儿女的心情值提高。心情度100后，可达当前最高等级。

作战

我们只要通过乾坤壶将子女带在身上，在战斗中使用“召唤子女”的指令把子女召唤到战场来参战，每个玩家只能携带一个子女在身上，战斗中只能召唤一次子女出战。使用的方法跟召唤兽类似。等子女成年之后，赶紧去试试吧。


■上阵杀敌

二、子女血缘关系

血缘是子女归属的判断依据：

1、新出生的子女以出生时的父母认定血缘关系

2、单人生育的子女，与单人认定血缘关系

非亲生子女，在离婚的时候是无法带走的，同时平时在游戏中携带非亲生子女出战，在下线后，子女会自动返回家里。

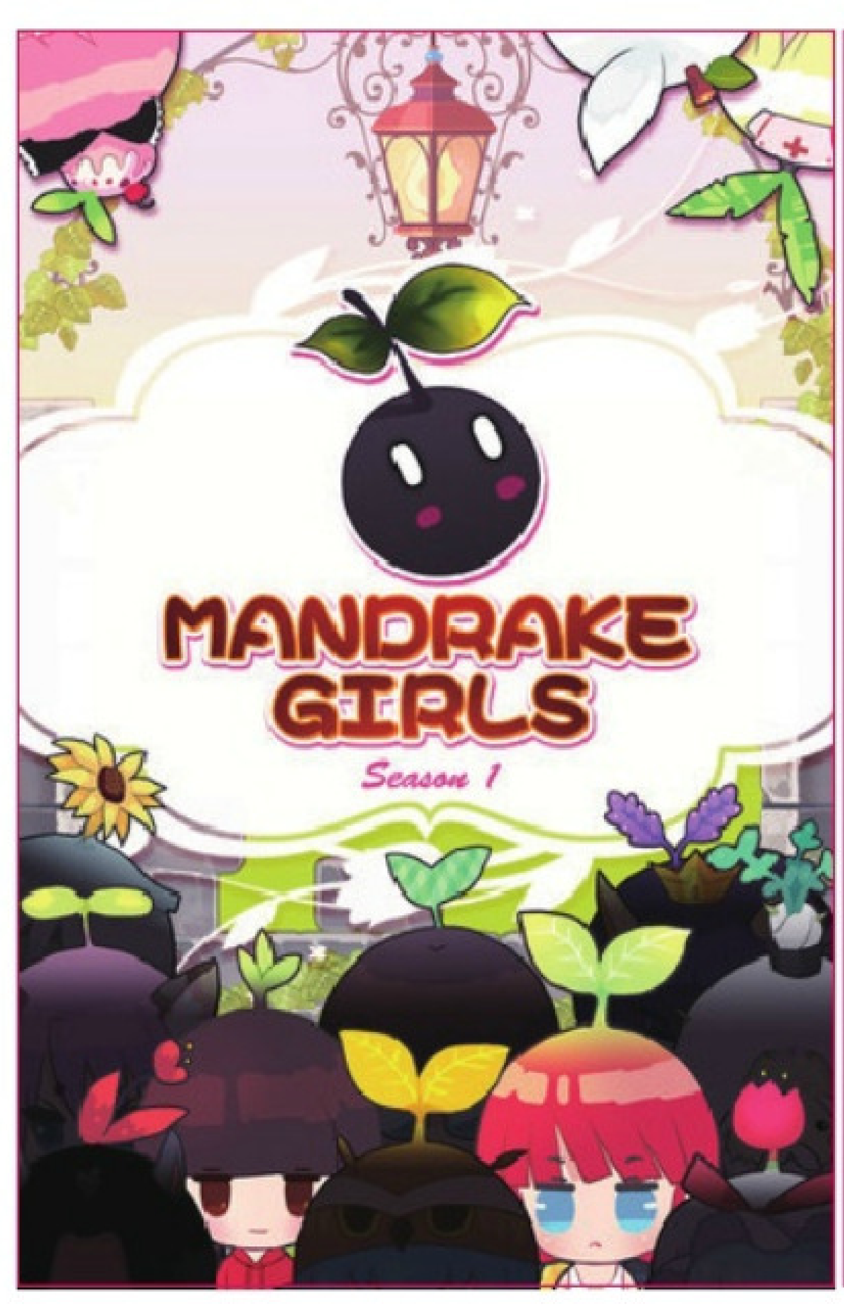
三、子女其他相关

我们可以使用“玉华万彩”可以给成年子女染色，使他们更加好看；也可以使用“金翎甲”可以给成年子女佩戴装饰；如果对于游戏给的子女初始名字不满意的话，可以通过子女来起一个更加有个性的名字。

如果对自己的子女感到不满意，可以携带子女到清风村的“户籍管理员”处“过继子女”。虽然子女过继后可以在清风村户籍管理员处使用世贡找回，但是请谨慎操作！不管怎么样都是自己一番心血培养的子女，还是不要轻易把他们过继了吧。

如果你突然有了一个孩子，但是又没有时间养育。你可以将子女暂时寄养在清风村的“户籍管理员”处，以后还可以领回再养。

关于《梦想世界》子女的培养以及其他的心得暂时就给大家介绍到这啦！更多的体会还是需要大家亲自体验一下才知道哦。赶快去《梦想世界》培养一个子女吧，体验为人父母的感觉，顺道可以验证一下，你的孩子是否真的如俗语所说的：“虎父无犬子”！





■平台：iOS
■售价：免费



■左图：头上两片叶芽是众妹子的标志
■右图：蔬菜水果都变成这样还舍得吃么

Mandrake Girls

春种一个妹，秋收万个姊。
你若不充钱，妹子就饿死。

■北京 一丝blue

一言以蔽之，这是一个“种妹子”的游戏。Mandrake意为曼德拉草，这是一种分布于欧美的草本植物，因它的根系发达类似人形而出名。人类对于长得像自己的东西总有种特别的情怀，就像人参被亚洲人当作宝贝一样，曼德拉草在欧洲也有各种各样的传说，比如传说将这种草连根拔起时会听到它的尖叫声等等。本作的英文题名大约取自曼德拉草的这种拟人特性。需要指出的是这是一款由韩国开发的手机游戏，它的韩文名字里并没有提到曼德拉草，而是非常直白地取名为《栽培少女》。游戏名字从韩版《栽培少女》变成欧版《曼德拉草少女》，从这样的细节上也可以看出韩国游戏在向海外推广时会最大程度地做到“当地化”，让国外玩家感受更亲切，这无疑是市场成熟的体现。

游戏的系统其实非常简单，总结起来就是一个变相的“开心农场”游戏。当然本作没有“开心农场”那么多的社交成分，种菜的目标由单纯的“互相偷菜”变成培养植物妹子。游戏目标的小小改动大大增加了玩家刷菜园的动力。游戏设置了种类丰富的植物，其中大多数植物进行了拟人的萌化处理，平时熟悉的蔬菜瓜果现在都变成了头顶两片叶芽的植物妹子。这些植物妹子被分成稀有程度不同的种类，玩家栽培时只能看到植物妹子头顶的叶芽，而不知道会种出什么样的妹子来。只有在植物妹子成熟之后一把“拔”出来时才能看到辛勤培育的结果。如此一来，平时浇水施肥成为决定植物妹子稀有程度的关键因素。游戏内购的化肥不但能够加速植物妹子的成熟时间，还能让玩家有机会收获更稀有的植物妹子，不充值的话就只能日复一日地刷菜园了。

总体而言，本作把种菜的模拟经营元素和培养萌妹子的收集养成元素结合到一起，初玩起来还是很有趣的。不过游戏现阶段最大的不足在于玩法模式比较单调，可收集内容不够丰富，萌妹子的形象也多有重复（人物形象除了头上几片叶芽一簇花之外，其它几乎都是一样的）。

游戏除了韩语外，还支持日语和英语，但暂时还没有中文版。好在游戏本身很简单，语言并不会给有爱玩家造成太大的障碍。这是一款比较适合消磨碎片时间的休闲游戏，游戏本身没有设置太多可供深入挖掘的内容，如果时刻盯着游戏刷刷刷，很快就会觉得单调乏味。



■不管披上多少外衣，本质还是种菜游戏



■平台：iOS/Android
■售价：免费




■史上最虐心的小游戏，敢不敢来试试？

奇怪的大冒险

在拯救公主的路上体验1000种死法，挑战你IQ的虐心游戏！温馨提示：千万别相信游戏里的任何一句温馨提示。

■北京 海参崴渔夫

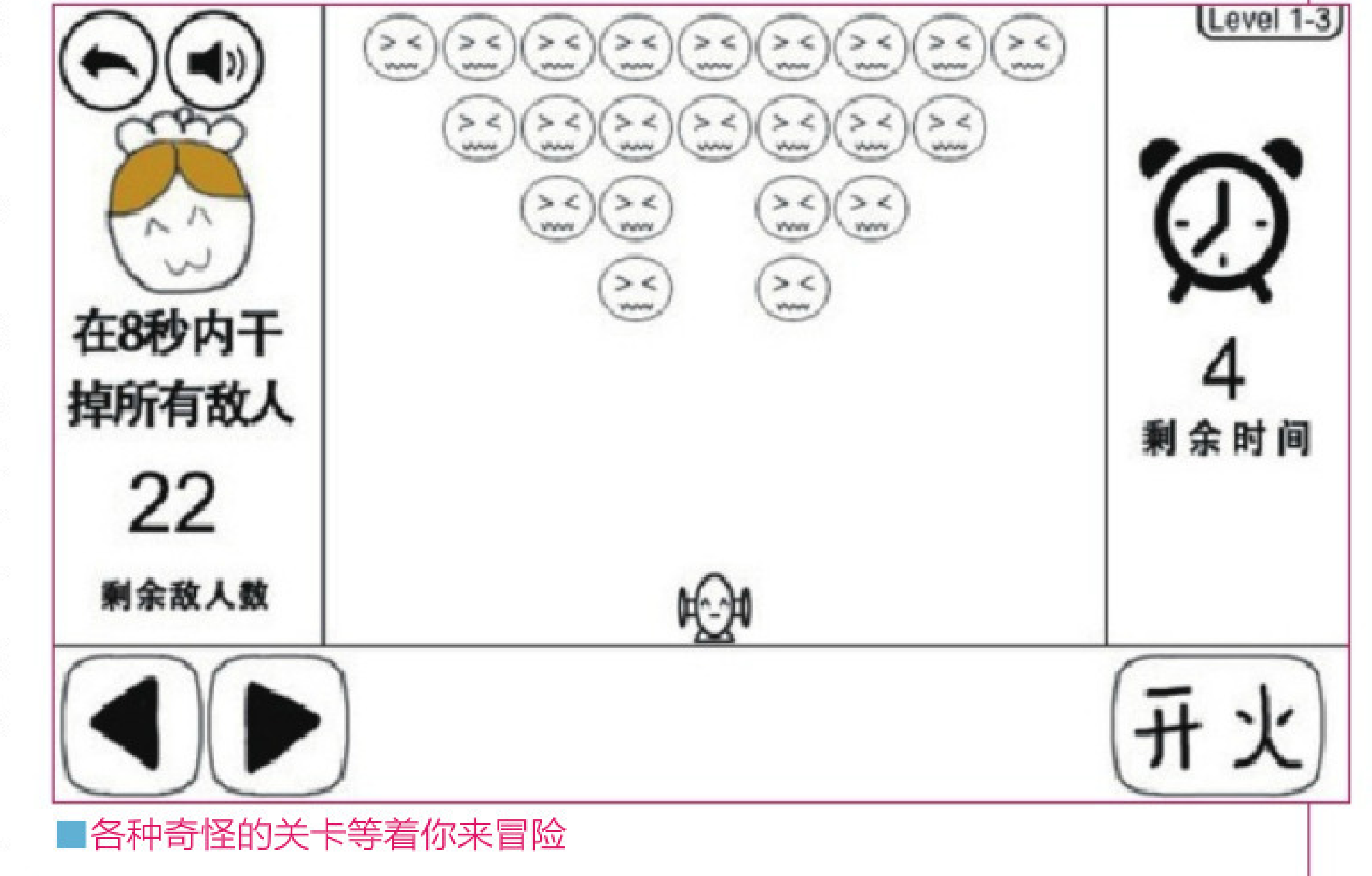
这是什么游戏？如果你玩过“猫版马里奥”，就肯定不会对它感到陌生……但也仅仅是“不陌生”而已。相信我，不看攻略的话，你依然会被虐得死去活来——它毕竟是一款在手机触控屏上操作的动作游戏嘛。

云上有刺草里有针；跳坑前先探探有没有隐形的金币框；随时会塌陷的地板和四个方向飞来的奇怪火箭；一吃就死的蘑菇或“子弹花”……然而，不仅如此，千万要记住，你在玩的是触控屏，而触控屏有哪些特征呢？无凸起的爽滑？不不不……坑爹的没有实体按键，这意味着，制作者想把按键做到什么位置就能做到什么位置，随心所欲地变换你也没地儿说理去。

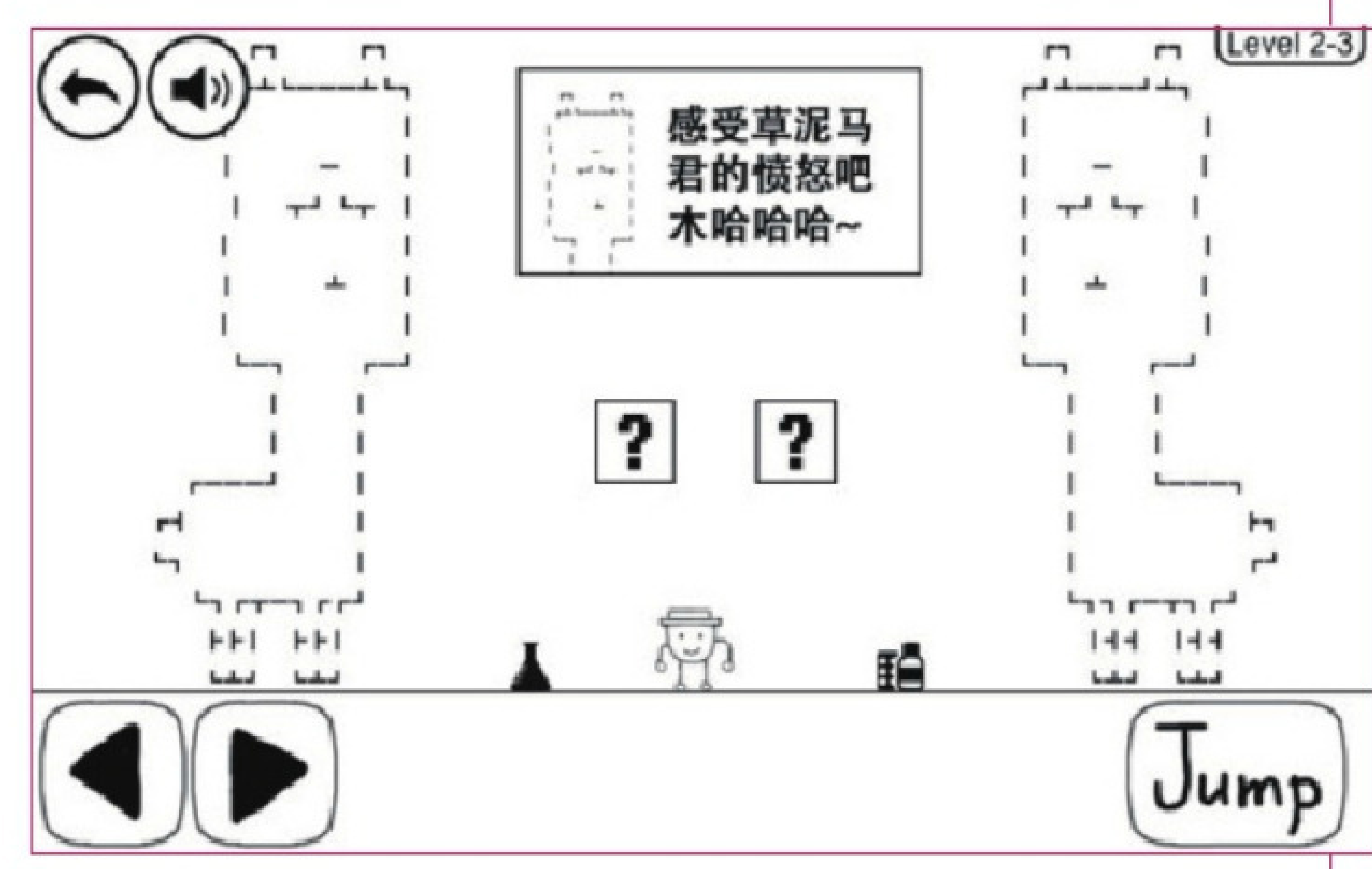
既然是触屏，那么让你戳和拖拽的地方自然也少不了，而作为一款国人制作的游戏，怎么可以少得了草泥马这种奇特的生物呢？什么，你想踩死它或是用子弹打死它？图样图森破，直接戳……哔……鉴于这类“一百种死法”游戏的乐趣所在，说破机关就对读者不负责了。

“猫版马里奥”有众多追随者，甚至“猫版马里奥”本身也是某个恶搞雏形的追随者，但将这种坑爹马里奥游戏做到手机上，并且将触屏的特性利用起来的事情，可并不常常发生哪！

这游戏原名叫“暴走大冒险”，因版权原因改名，你可以试试，看看定势思维是如何将你的智商降到-1500的吧！最后一句提示：“千万别相信游戏里的任何一句温馨提示”——你可不会在游戏里看到这句话哦！



■各种奇怪的关卡等着你来冒险



■面对两只硕大的草泥马，主角只能开挂了！





■平台：iOS/Android
■售价：免费





■左图：三位女主角分别由三森铃子、濑户麻沙美和金元寿子配音
■右图：简单明了的“剪刀石头布”构成了游戏的战斗系统

App女友

一款拥有多种收集要素的恋爱养成类游戏。同样是收集衣服，男性向与女性向游戏有时显得那么相似。

■北京 一丝blue

“把手机变成女朋友”这似乎是日本宅多年以来的愿望，日本游戏厂商为了满足宅的这个愿望也进行了多年的努力。相关的应用与游戏出过一大堆，这次介绍的只是其中的沧海一粟。

本作的内容就如题名《App女友》所显示的那样，是一款和手机中的妹子“谈恋爱”的模拟养成类游戏。虽说游戏以恋爱养成为主要内容，但实际上本作却是集对战、收集与换装要素于一身的“大杂烩”。

游戏最大的特点是启用3D建模的人物。3D人物的优点是人物动作更丰富，不会只有一两张静态图看久了生厌。同时人物3D化之后游戏开发换装系统也变得更为灵活，一些小物件装扮到角色身上之后显得更直观。

另外本作还支持虚拟实境（Augmented Reality）功能，可以借助手机摄像头与萌妹子在现实场景中进行互动。不过碍于手机硬件的限制，这种互动都是初级的，更指望不上妹子能够对不同的虚拟实境作出特殊的反应了。

游戏在细节上参考了许多同类掌机游戏的设定。比如触屏互动与虚拟实境功能多借鉴了掌机游戏《LovePlus》，但比起配音文件能达到几个G、文字量能有上百万的掌机恋爱游戏来说，手机上的恋爱游戏只能算是小品级，不可能搭载那么丰富的内容。结果就是手机恋爱游戏往往将游戏重心转向收集服装饰品，用刷图拉长游戏时间，变成了收集养成类游戏。

在短时间内，手机恋爱游戏还无法与同类型的掌机或者主机游戏竞争，比较适合轻度游戏玩家。P



■游戏以角色养成、衣装收集与玩家对战为三大特点





■平台：iOS
■售价：6.0元



■左图：游戏英文名为《Nikki up2u》
■右图：游戏拥有大量收集要素

暖暖环游世界

一款收集要素令人眼花缭乱的女性向换装休闲游戏。当满箱满柜的新衣服蜂拥而来的时候，你就知道要守住钱包有多难了。

■北京 一丝blue

听游戏的名字也许会让人觉得这是款产自日韩的国外游戏。但实际上这是一款完全由国人自主开发的游戏，而且已经是“暖暖”系列的第二部作品了。

这款iOS平台的游戏虽然是国内公司开发，但带有深厚的日式萌系特色，不但在国内赢得了不错的口碑，而且还逆袭海外，在日本市场的表现也很抢眼。

本作的关键词在于“环游世界”和“服装搭配”两个方面。无论是去世界各地旅游还是搭配出风情万种的服装都准确击中了女性玩家的兴趣点。游戏从选题到系统设计都完全围绕女性玩家而展开。其游戏形式总结起来就是玩家控制女主角环游世界各地，收集各式各样的制衣图纸和材料，制作出各国风情的衣装，再将衣帽饰品以不同方式搭配起来。每一个关卡玩家都需要按照要求搭配出适当的服饰，系统会给玩家此次装扮打出一个评分（最高为S级），评价越高奖励也越多。

游戏在系统设定上并没有多少创新之处，可以找到许多PC恋爱养成类游戏的影子。而且由于本作是手机游戏，受到容量与硬件条件的限制，人物形象表现也不丰富。女主角暖暖永远只有一个“招牌动作”，只能在她那副身架上不断换衣服。

另一方面，让电脑对玩家的衣着搭配作出评价往往遇到审美观问题。只要衣服稀有度足够高（需要内购特殊材料才能制作出），那么随意搭配也能取得高评价。相反，如果没有高等级的衣服，再精心搭配也难以取得高评价。游戏内置的搭配评价往往是一些固定的衣着组合，限制了玩家的创意发挥。

为了避免让玩家察觉到电脑其实“很傻”，本作巧妙地设计了各个关卡，让每一关的目标都很明确，这样就可以让玩家遵循游戏内置的固定组合搭配出相应的衣着取得高分。“环游世界”的主线也被拆分成不同的单元，每一个单元都以某个国家或地区为主题，表现当地的风土人情，也让相关任务的衣着搭配的方向更明确。游戏用丰富的关卡与种类繁多的收集元素弥补电脑AI审美观不足的问题，这可以说是本作受到欢迎的秘诀所在。没有女孩子会在意自己的衣柜里多上一两件衣服的，哪怕她永远不会穿它。P



■暖暖永远定格的“衣架动作”

喵星人游戏精选集

小区里有两只流浪猫，一只花猫，一只白猫。不知从什么时候开始，大家就根据手机游戏《会说话的汤姆猫》给它俩起了名字，花猫叫“汤姆”，白猫叫“安吉拉”。直到有一天，汤姆怀孕了，八成是安吉拉干的……眼看着汤姆的肚子越来越大，一帮人开始张罗它的生产事宜，这个地球上愿意伺候喵星人的人类是越来越多了，你是其中之一吗？如果是的话，看看以下精选的喵星人安卓游戏吧，汤姆猫这样的大路货咱们就不说了，其它的也真他喵的好玩呢！



■应用汇安卓市场







野猫：刀锋战士

■类型：动作冒险

■大小：25.3MB

萌系喵咪版心之战役。一开始你只是后街上的一只流浪小野猫，但是有一天有一只会加血的美猫来到你的身边。男女搭配干活不累，仗剑行侠，打抱不平，消灭一切拦路的痞猫恶狗们，打造一段传奇！









淘气的猫咪

■类型：动作冒险

■大小：24.4MB

世界发生灾难了，连淘气的猫咪都被训练成了能开战斗机的神奇宝贝啦。不过猫咪可爱是可爱，也很调皮啦。有时他们会不听从你的控制，你不知道他们会不会按照你的命令上战场，还有要注意猫咪们一旦累了，就会跳下战船溜之大吉。





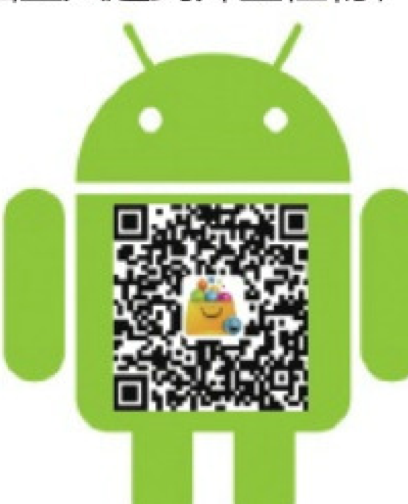


喵星人大战

■类型：策略

■大小：50.4MB

笔者很是喜欢这种简洁而不失可爱的画风，何况还能看到满屏幕的猫咪打闹。正因为如此，这种攻防类战争策略游戏才变得别有特色。当喵星人遇到外星怪物，各种各样的喵星人奋起反击。笔者觉得这款攻防游戏算是同类中相当好玩的一款。



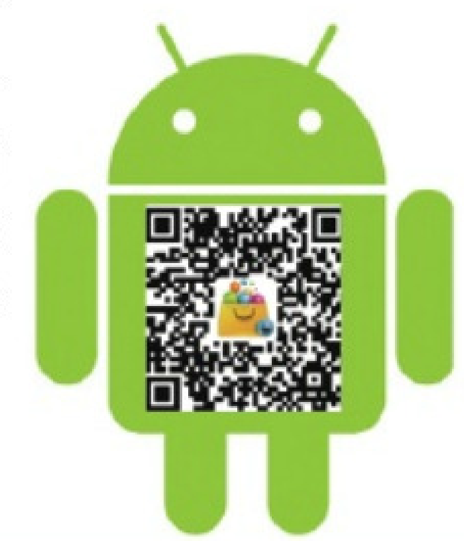


涂鸦猫

■类型：益智

■大小：30MB

涂鸦画面风格非常可爱，主角是一只铅笔画的猫。玩家要做的是组合出各种各样的道具给它玩，纸箱、毛线球、笼子、猫粮等等，看看这家伙能搞出什么新花样。猫猫的表情和动作都超级生动，肯定要让你发笑。







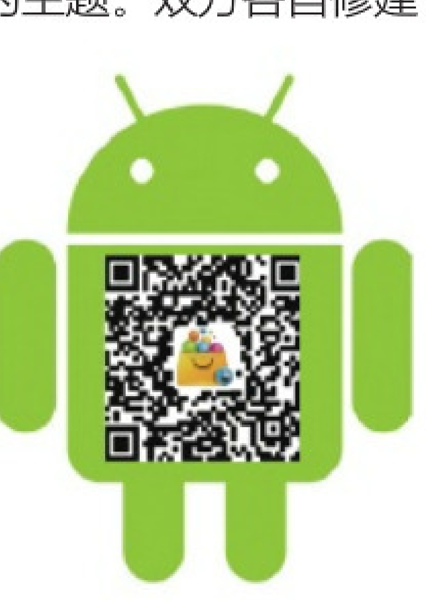


猫之战争

■类型：策略

■大小：20.4MB

自古猫狗不两立！喵星人和汪星人的战争从来没有停止过，这款有趣的塔防游戏就是以猫狗大战为主题。双方各自修建城堡、兵营等设施，储备以鱼为单位的补给，招募各兵种的猫狗相互交战，直到攻克对方的大本营。









猫武士传奇

■**类型：**动作冒险

■**大小：**44.4MB

没有脖子的呆萌喵星人不能忍啦！他们的喵公主被魔龙掳到了魔塔塔顶。魔塔高达240层，拥有极强的魔法召唤防御阵。但是喵星人也是兵种齐全，全副武装滴！孩儿们谁救回公主谁就能抱走公主啦，冲啊！



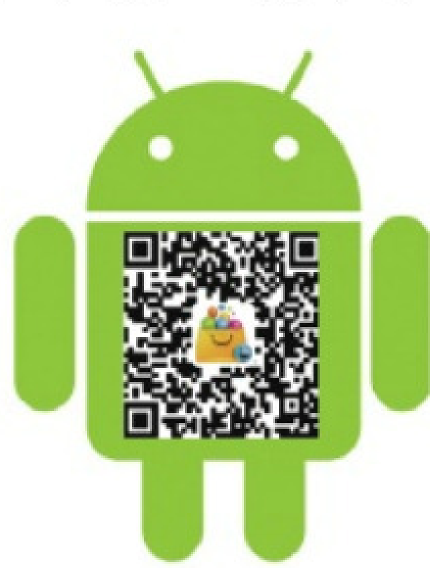


晴天小猫

■**类型：**虚拟养成

■**大小：**41MB

满是粉红气氛的猫咪中文养成在线游戏，最佳宠物养成类社群游戏"晴天小狗"的姊妹篇。笔者真是被这股可爱爆了的萌系气息打败了。白色安哥拉猫、布偶猫、俄罗斯蓝猫、虎斑折耳猫、狸花猫、黑猫……喜欢喵星人妹纸们还在等什么，喜欢喵星人妹纸的汉子们还在等什么？













三只猫

■**类型：**益智

■**大小：**16.8MB

从前，有3只想从家里跑出去的小猫……它们要从一个窗台跳到另一个窗台，最后安全落到草丛。这不是件容易的事！用手指按住猫咪转动，可以选择它跳跃的方向箭头，半透明箭头则是预测它会跳到哪个位置。猫咪的逃亡之路充满凶险：有抓猫大婶、宠物公司，还可能被摔成馅饼……努力吧，猫！



最强塔防游戏精选集

城堡是塔防最好的舞台，在中世纪，城堡的攻防战就是塔防的现实版本。而在欧美奇幻世界里，城堡塔防的桥段也常常出现，《指环王》里魔军进攻圣盔谷、进攻白城的壮大场景，想必大家都记忆深刻吧！在手机上，欧美奇幻成为塔防游戏最常用的主题，哥布林、兽人、石像鬼、精灵、法师、巨龙、矮人……各种奇幻种族、职业纷纷登场，演出华丽丽的塔防大戏！



■应用汇安卓市场







魔龙与勇者

■**类型：** 策略

■**大小：** 44.5MB

世间最后一名光之使者逝去的时候，巫师们曾预言黑暗将席卷大地。终于有一天，令人惊惧的亡灵巨龙横空出世。人类的希望寄托在拥有火龙宝宝的英雄“红袍艾特”身上。逆袭吧骚年！









萌军敢死队

■**类型：** 策略

■**大小：** 28.5MB

只能防守的传统塔防游戏已经OUT了！现在就与可爱又个性十足的英雄们一起去攻城吧！咱不能一辈子受，偶尔也要攻一次。与一般的攻防游戏不同，萌军敢死队的英雄需要更为合理的战略组合！







城堡突袭

■**类型：**策略

■**大小：**17.8MB

一开始我们以为敌人只是一群兽人，作为指挥官我率领着士兵整装待发，守卫平静的村庄。可是渐渐的，当曾经的战友化为死灵军团出现在我面前时，我知道，恶魔重生了！令人血脉贲张的史诗之战即将展开！



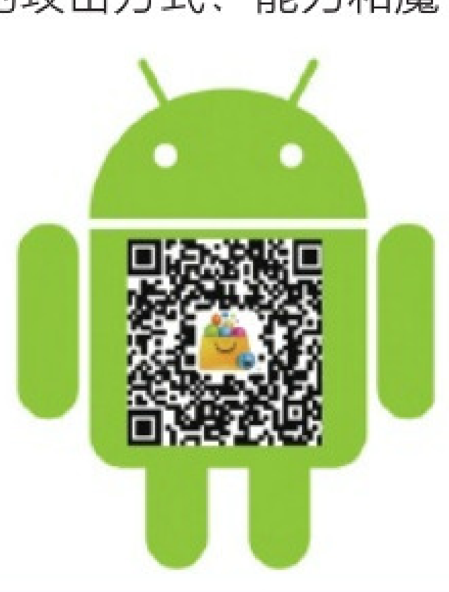


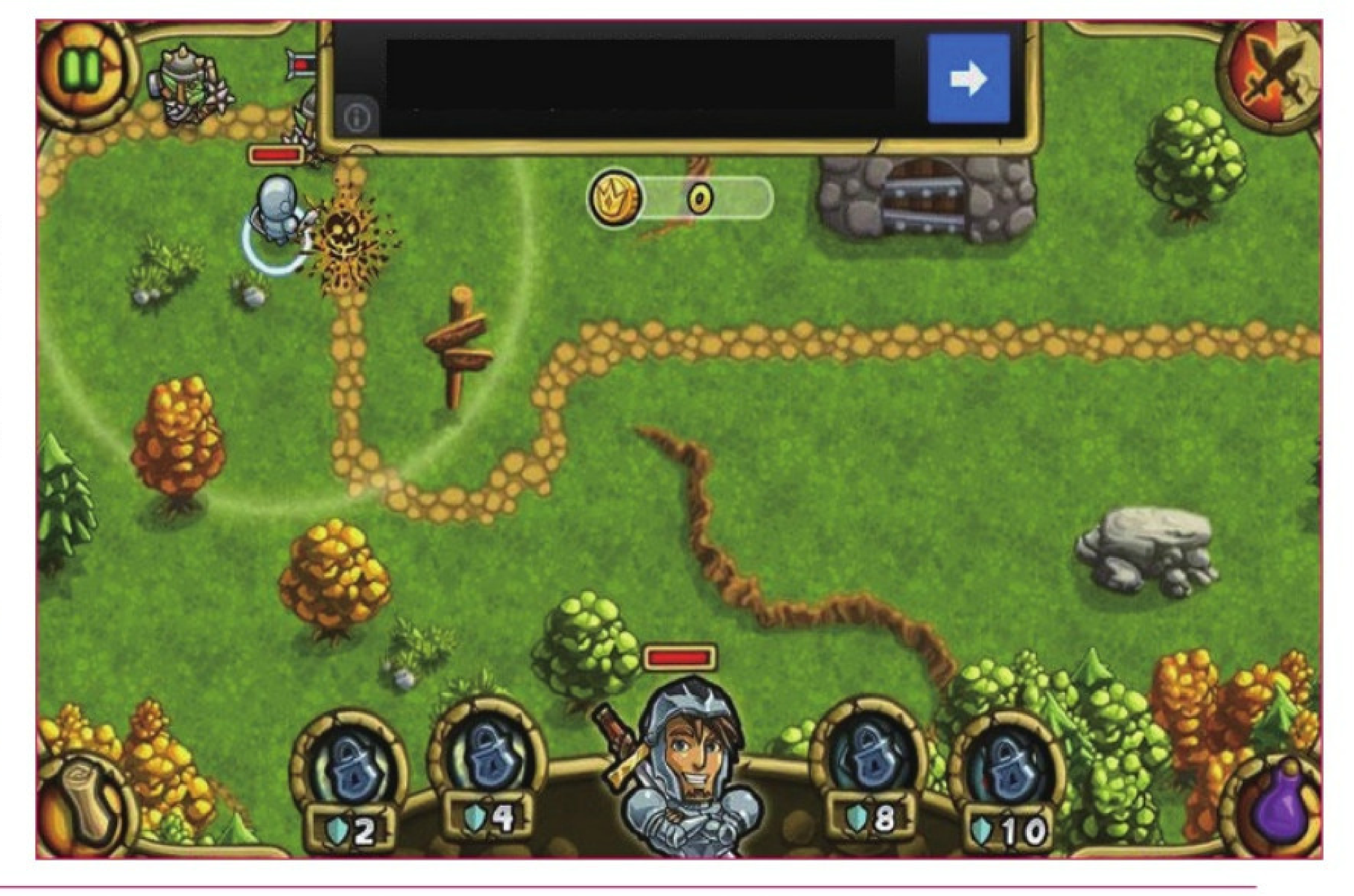
枪之荣耀英雄

■**类型：**策略

■**大小：**21.8MB

塔防游戏里，我方的攻击力量位置总是相对固定，不过有的游戏却另辟蹊径，以各种强力的英雄作为“塔防”里的“塔”，本游戏就是这样，不同种族和职业的英雄有各自的攻击方式、能力和魔法，由于英雄可以走动，因此你可以不断地变换英雄位置，形成最佳的火力网。









守护者

■**类型：**策略

■**大小：**11.5MB

玩家使用城堡城头的弓箭和各种魔法，抵抗潮水般涌上来的各种魔物……虽然玩法没什么特别之处，但游戏亮点是多种多样的漂亮魔法，在歼灭敌人时，有着酷炫的光影效果。魔法能够通过点数升级，并展现更大威力更华美的效果。



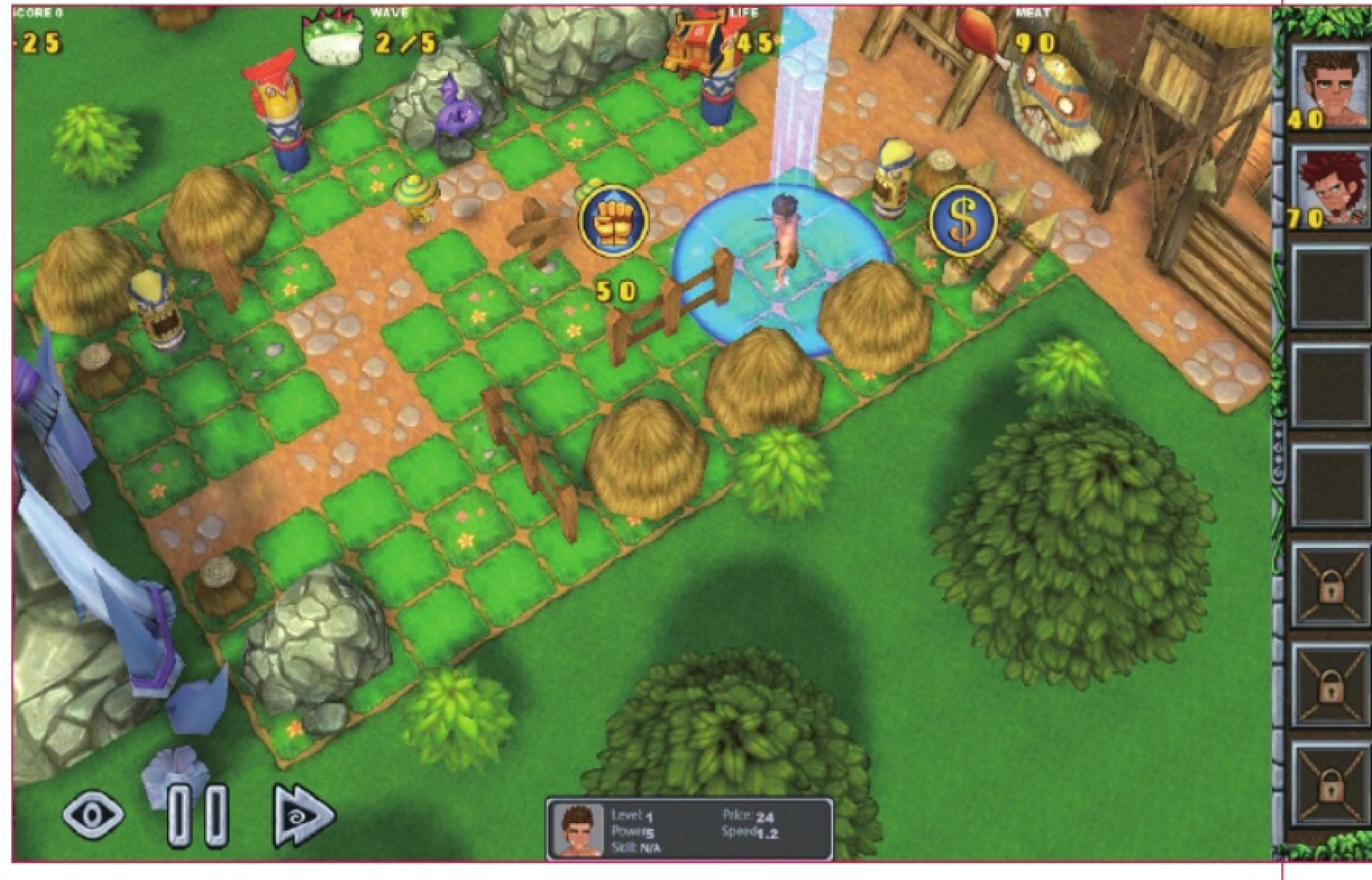


野人防御

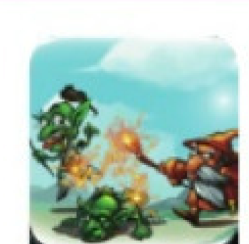
■**类型：**策略

■**大小：**31.8MB

一场指挥原始部落的勇士们对抗妖魔的战争开始了。游戏3D画面细腻可爱，可以调整两个固定视角，但不能任意旋转，这种设计既能体现3D的画面感觉，又不会导致方向迷失、打乱策略。玩家可选的兵种很多，但到了后期要有所取舍。





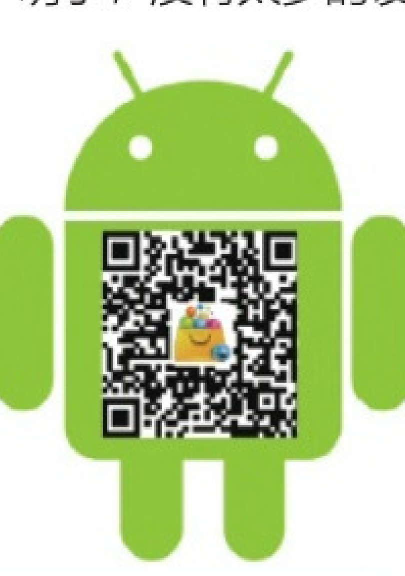


巫师与哥布林

■**类型：**策略

■**大小：**15.6MB

在奇幻故事里，哥布林一般是最低等的送死杂兵，而巫师则是最强的远程、大面积攻击兵种，这两个种族较上劲了，那一定是巫师对哥布林的大屠杀呀。《巫师与哥布林》玩法简单明了，没有太多的设定，能让玩家轻松享受纯粹塔防的乐趣。





恶魔来了

■**类型：**策略

■**大小：**29.8MB

一款中文奇幻塔防，玩家控制魔法塔，等待怪兽们一轮又一轮冲上来，大开杀戒。游戏里怪物的造型设计和精细程度非常不错，杀起来格外有感觉，魔法效果也相当之炫。缺点是获取金币的速度比较慢，关卡缺乏变化，时间久了难免厌倦，但偶尔玩玩还是不错的。P







有话好好说

招老是谁也许是个问题，也许不是问题，也许在今后很长的时间里招老会和大家在一起，不过招老一般都是来做指示的，很招老。招老是我朋友的朋友，也算是我的朋友，下面的讲话是已经发生了一段时间的事情，但招老的这次指示被我朋友忠实地记录下来，里面充满我同样认可的语录，所以转发出来供大家聆听。

招老指出：要抱着善意讨论

2013年8月7日，招老会见了前来拜访的国内网络创业家代表，并同创业代表亲密交谈。以下为会谈记录。

招老：我最近也在看一些网络上的东西，他们（指秘书）给我开通了帐号，我读书累了就上去看一看，几个大的网站。

创业者代表：招老仍然保持着对新事物的兴趣，非常值得我们年轻人学习。

招老：要对新事物有热情，没有热情就会落后，就会跟不上形势，就会脱离实际。脱离实际，只靠经验去看问题是要不得的，是会失败的。以前要了解情况，很麻烦，我们之前都讲“走进田间地头”，就是说要深入到群众中去了解情况，但是还是有限制，很多东西看不到，现在就比较好办。

创业者代表：是，科技的发展也带动交流方式的变化，两者是互相促进的。

招老：但是吵得很厉害，当然从一定程度上来说我看这也正常，很多人总是害怕，我就说不要怕，你怕什么，关键还是态度不端正，防民之口甚于防川，老祖宗早就知道，你高高在上，看到什么就觉得是冒犯了自己，是丑事，这不是个服务的态度嘛。

创业者代表：现在网络上大家的观念的确冲突得很厉害。

招老：观念冲突，这是必然的，有观念就会有冲突嘛，但我讲观点不同，要针对观点，不能针对人。我看现在很多讨论，谈着谈着就跑题了，就改成打击对方，这个做法不对。我们一直讲“就事论事”，这个提法是有道理的，很多人把握不好，谈偏了，最后就互相骂。我还看到有给对方定性的，说是“公知”，是“五毛”……这是老手段啦，我解放前在上海，看报纸上作家论战，就要先把对方定性，定了性，仿佛就师出有名。后

来文革的时候用得更多，我们叫扣帽子，先给你扣上一顶帽子，然后开始批评，说你是走资派，保皇派，用帽子压人。到最后不说事情了，开始互相骂娘，这没有用处嘛。我们之前的宣传也有这种问题，也要改，但是不能一蹴而就，要慢慢来，有个过程。

创业者代表：您说的这个情况是存在的。

招老：我们很早以前就说三点，不扣帽子，不打棍子，不揪辫子，用现在的话来说，不要做动机揣测，不要用语言暴力，更不要死盯着对方的短处。我看现在还很有必要再提一提。但我看这里面也涉及到一个话语权的问题，拿到了话语权，有人听你说话，这是个变化。以前自己说话，没有人听，只能是身边的一小部分人听到，现在有人听啦，可以扩散出去了，你们叫 “二次传播” ，是吧？有一些人就把握不住，被冲昏头了。总想着要表现一下。可说可不说的话一定要说，能好好说的话要说得俏皮，说得漂亮，我看根本原因还是有虚荣心。这样长期下去，是很危险的。

创业者代表：的确是有这个问题，很多用户的言论是过激了一些。

招老：我听说有人还说自己养的猫会说话，这个就有些危言耸听了，不符合客观事实嘛，但是也要看，不要一棍子打死。《猫城记》里猫就会说话，还会开汽车，我看不但要讲科学，还要保持开放的心态。我们讲让人说话，总是好事情，虽然现在出现了一些这样那样的问题，但也不能就开始悲观，更不能收，我们是吃过这个亏的。现在我看到也有一些人，借机发牢骚，说什么中国人的素质不适合搞民主，混蛋话嘛。谁也不是一出生就成了天才的，总要有个学习过程，应该看到总体趋势还是好的，是进步的。饭要一口一口吃，路要一步一步走，这是个必经的过程。从历史上来看，我对未来还是乐观的。

今天你们过来，对于讨论的同志，我也提出几点建议，首先是要有善意，毕竟是人民内部矛盾，有什么不能解决的？你要抱着善意去和别人谈话，要求同存异，要去理解对方，不要戴着有色眼镜去看人，想一想他的话有没有道理，是不是（你理解的）这个意思，有些同志先就把



对方定了性了，看到什么都觉得有恶意，要么是替文革还魂，要么是要分裂国家，这就没法说话了嘛。

其次是要就事论事，针对观点，不要针对人，我们是要把问题讲清楚的，不是要把谁谁谁干掉的——法制社会，光靠嘴说也干不掉嘛。谈着谈着就变成讥讽别人，捉字虱，抓住对方的一个无心之失，大张旗鼓，觉得自己获得胜利了，回头一看，离题万里，不但浪费自己的精力，也浪费读者的精力。

第三一点就是要注意节制，过犹不及，这个归根结底还是个要对自己言论负责任的问题，很多同志说，有些话如果真的面面俱到，那说得不漂亮呀。我说这个是必然的，很多事情要是想客观，那就必然不漂亮，那么我们是要追求客观还是要追求漂亮呢？

我看还是要追求客观。如果有人觉得追求客观不够漂亮，那我看可以不说，但总不能为了追求漂亮去说，这就是舍本逐末了嘛，长期下去，价值观可能要出问题。还有人说微博140字说不清楚，真说不清楚就不说，或者分两条说，话说得不明不白，只顾撒气骂人，讥讽别人，这是没有益处的，是没有作用的。好了，医生给我规定的时间到了，我们今天就谈到这里。

会谈后，创业者代表送上了海外网购的猫抓棒作为礼物，招老欣然提笔，写下 “好好说话” 墨宝，回赠给创业者代表。

我想把他放在这里是希望我们大家，你和我，我和他，你和他，他和她都能好好说话。最后哥们来个俗的—— “净化网络从我做起” 。









僵尸们吃掉了你的脑子!!!

导读



■晶合实验室 Oracle

PvZ2距离底线有多远？

在我们讨论这事之前，得先知道几个事实：

1、PvZ2（《植物大战僵尸2》）中文版在被国内媒体和业内人士口诛笔伐，APP Store评分一度降至两星；

2、人们表示英文版比中文版良心很多；

3、"黑心的"中文版在一天之内蹿升到国服营收榜（Top Grossing）前三名；

4、"良心的"英文版PvZ2在美服上架，一直挤不进营收榜前二十名；

5、截止到截稿，中文版还在前三名徘徊。

关于PvZ2的任何讨论，只要建立在这个事实下，很多说法是不攻自破的，比如有人说PvZ2坑爹至极，傻X才会花钱玩，还有人说PvZ2不得民心，杀鸡取卵不可长远发展。但现实是中文版大半个月来一直活得很好，英文版只能说表现平平。包括EA内部，有人谈到PvZ2在中国的表现时也笑得合不拢嘴，只恨自己没有参与中文版的发行。从网上来看，这次中文版的负面影响非常大，不仅玩家义愤填膺，连社会新闻媒体都有所介入，仿佛《植物大战僵尸》的牌子已经毁于一旦——但市场表现却截然相反。冰火两重天的现实，折射出厂商、媒体、客户、玩家、质量、口碑之间的割裂，原本它们应该有序地结合为一个整体，现在却割裂得难以弥补。引导客户的被客户引导，被谴责的赚得盆满钵盈，产品的受众对产品毫无审美能力，而PvZ2，只是这个扭曲现状的产物罢了。

劣化，一个深思熟虑的结果

相较于英文版，中文版的PvZ2显然是劣化过的。从一个正常的玩家角度来看，体验被降低了，乐趣减少了。但中文版又是一个非常符合国内游戏市场的作品，你可以说中文版有歧视中国客户的嫌疑，又可以说中文版是为中国客户量身打造的，区别只在于你的立场在何处。

首先让我们看看"符合国内游戏市场"的产品是怎样的？经过这些年的摸索，国内厂商已经总结出一套行之有效、适合国内客户的F2P系统——普通付费玩家会享受到某些特权，从而和免费玩家拉开差距。但后者在花费大量时间后（包括枯燥的Farm，练级，活动等），也能弥补这些差距。当然再往上是鲸鱼客户，一掷千金，这是免费玩家穷尽一生也无法赶上的。如果你对国产网游有所了解，应该还记得在2007年左右，免费网游大肆兴起的那段时间。厂商普遍没摸索出



《坚守征地2》或《国王守护者——前线》都是以游戏性为核心，内购只是补充系统



玩家只能用卷心菜和豌豆熬过前面的关卡，这与每关解锁一个新植物的1代形成了鲜明反差

这个道理，经常在免费和付费玩家之间人为设置一条鸿沟，不花钱就毫无盼头。因为游戏是一个强PK环境，大量的免费玩家受到欺负，又没有提升的空间，只能被迫离开游戏。付费玩家没得欺负了，也随之流失。后来以《征途》为代表，新一代F2P网游通过一系列复杂的经济系统，将付费和免费玩家联系起来，本质上是后者在用自己的时间给前者打工，双方各取所需。当然，对于最上层的鲸鱼客户而言，这两类玩家都是“陪玩”的角色，这就形成了国产网游的基本生态。

在经过几年的考察后，宝开中国一丝不苟地学习了上述理念，并融会贯通，将其实现在无PK环境的休闲游戏中。他们的尝试在PvZ的长城版就开始了，但因为游戏已经定型，只能做一些“外挂”系统，显得粗暴而无脑。比如三倍于正常版本的僵尸，威力无穷的人民币炸弹等（事实上“长城版”比PvZ2中文版还要离谱，却没引起什么波澜，这也是很值得玩味的地方）。到了PvZ2，宝开中国终于有足够的空间来改造这款游戏了，于是完美贯彻了“时间换金钱”的思路。整个游戏架构，从关卡设计到经济系统，都充满了“如果你不愿意花钱，那就多费点时间吧”的设定，这点英文版也不例外。但我们可以注意到，英文版的PvZ2有6种植物只能花钱购买，完全没有免费换购的可能性。而在中文版里，只要你努力勤奋肯花时间，所有植物都能免费获得——除了樱桃炸弹，这个是充值68块钱送的——注意是“送”而不是“卖”。这些不起眼的改动，都反映了宝开中国仔细地揣摩过国内玩家的付费心理，将PvZ2进行了一番深思熟虑的劣化。

因此在PvZ2中，如果你不花钱，可以快速地获得多样的植物，体验更高一级的乐趣。如果你不花钱——那也不要紧，你只需要度过一段不那么有趣的时间就行了。肯花大钱的鲸鱼客户，更能体验大量能量豆放必杀、金手指狂虐僵尸的快感。这其实就是一个再普通不过的手游/网游模式，类似的模式我们早已屡见不鲜，我们也早已习惯了这种模式。

那为什么还有很多人大呼“内购坑爹”呢？

因为你不是他们的客户

人们之所以对中文版愤愤不平，很大一部分原因是出于“中西差异”。因为英文版“很良心”，中文版突然变得“很恶心”，一时感情无法接受。当然英文版并不良心，归根结底也是一个用最少内容拖最多时间的游戏，深受移动游戏开发思路的荼毒。只是英文版的数值和关卡不至于让免费客户太难受，虽然也有强迫客户反复刷同一关卡混账事，但总体提供了一个较为平滑的曲线，付出/回报比不算出格。到了中文版就完全没这回事了，付出/回报比非常大，从游戏设计的思路来说，中文版的任务的目标不是提供游戏性，而是将玩家留在游戏里，尽最大可能让他们付费。利用人性的弱点来赚钱，这本来是F2P游戏盈利的基本思路，只不过大家都在用游戏体验来掩饰。这次中文版突然变得非常直白，体验也不要了。英文版是个不花钱乐趣会打折扣的游戏，中文版成了不花钱难玩的游戏，这种差异自然是国内玩家无法接受的。

不能接受PvZ2中文版的玩家和业内人士，在微博、论坛、乃至门户网站上纷纷发表不满，俨然有一种大暴死的节奏。但事实前文已经提到，中文版活得很好，宝开中国数钱到手软。从营收榜的排名来看，恐怕全世界所有国家和地区加起来都不如中国区创收多。市场与口碑有如此大的差异，根本原因在于，玩家和客户是两拨人。

PvZ2中文版的目标客户，是那些对游戏缺乏品质追求的群体。甚至可以这么说，国内绝大多数热门网游/手游，目标客户都是这一群体。这些人没能力判断哪些特质是一个优秀游戏应该拥有的，而哪些又是变相的博彩和拖时间。对游戏有一定鉴赏能力的玩家，反而是游戏市场的小众群体。国内的游戏行业与影视行业有些类似，这



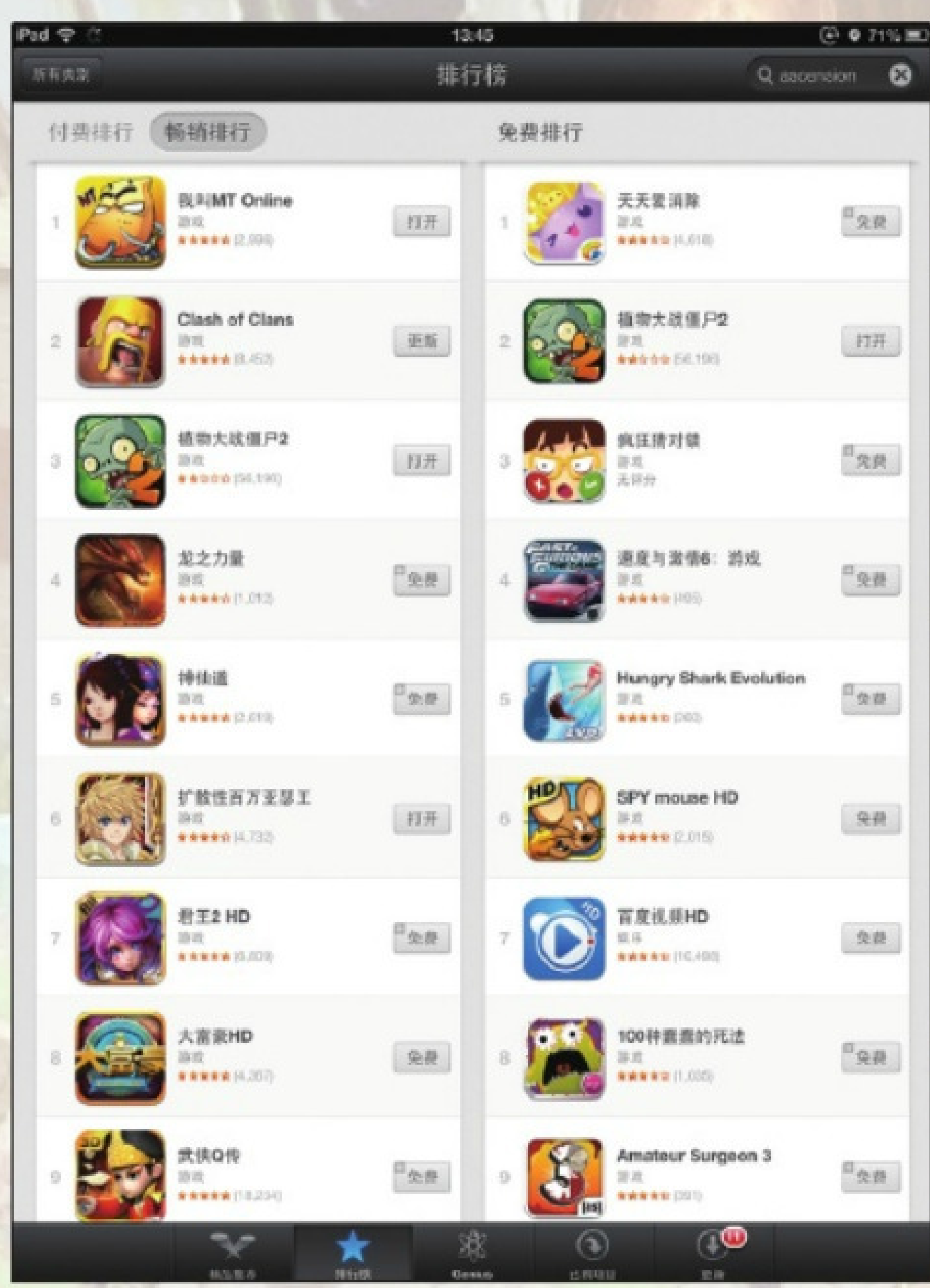
中文版被刷成两颗星，但没有造成喜闻乐见的影响



两年陆续有烂片票房如虹，因为看电影的主体客户对电影并无鉴赏能力，只能凭着名气和宣传力度选择要看的电影，连软硬件硬伤无数作品也能创下几亿票房，而“软硬件严重硬伤”是那些贡献了票房的主力消费者无法意识到的。

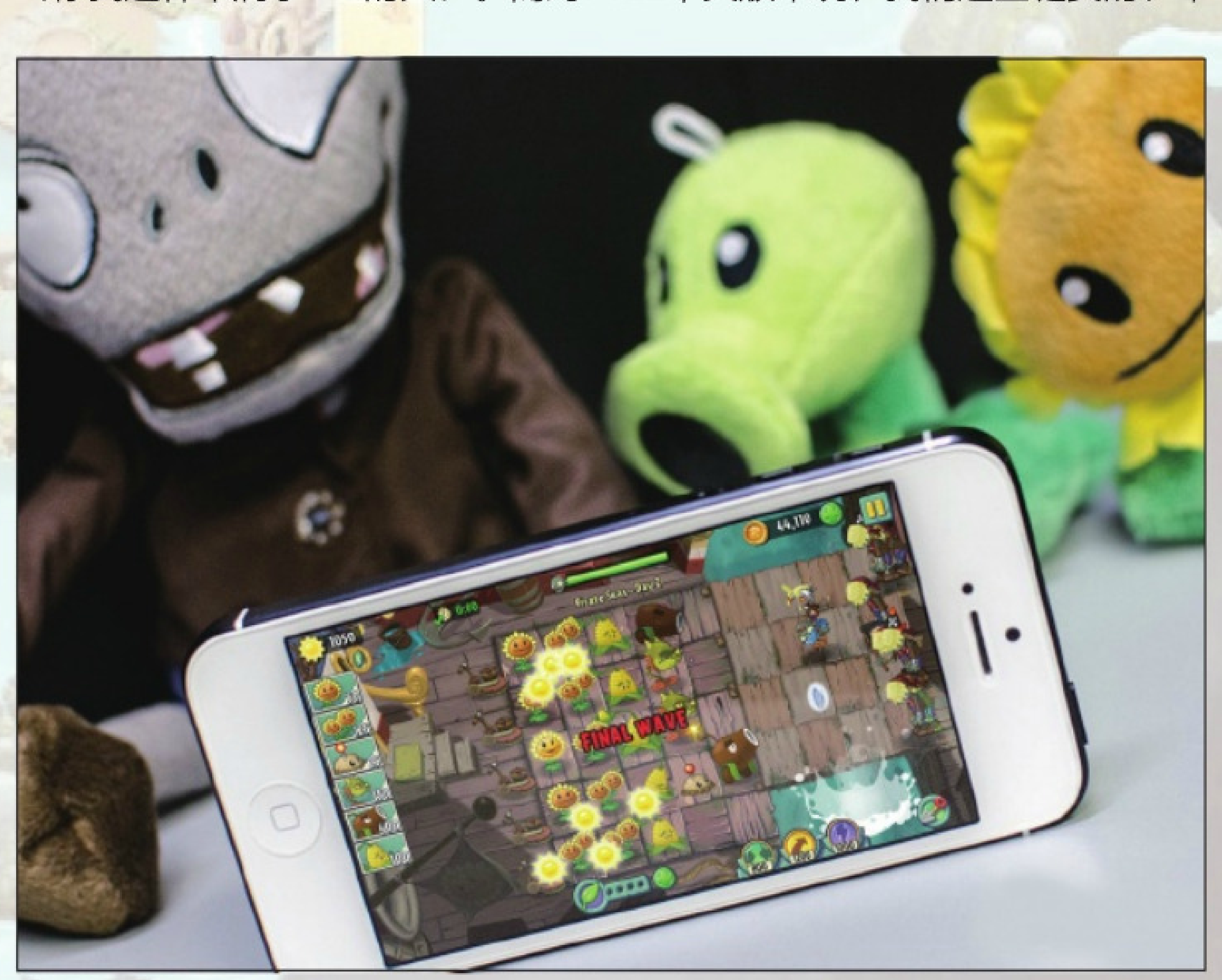
当然可能有人会说，看电影玩游戏不都是图个乐吗？难不成还上升到艺术欣赏高度？当然是为了图个乐，但问题在于，全世界都在吃快餐文化，只有中国汉堡里的肉是变质的，食客们好像还很开心。同样是图个乐，不用带着脑袋看，《小时代》怎么和《暮光之城》差距这么大呢？同样是一休闲游戏，不用带着脑袋玩，怎么PvZ2中文版和英文版一比就让人有种吃屎的感觉呢？更可怕的是即便这样，怎么还有无数人乐呵呵地花钱去吃呢？

在市场营销领域有这么一句话：“如果商家为你提供免费服务，那你就不是他们的客户，而是他们的产品（If you are not paying for it, you're not the customer . you're the product being sold）。”这句话放在游戏领域也再适合不过。对F2P游戏来说，只需要给免费玩家一些初级乐趣，通过对乐趣的限制，吸引他们中的一小部分升级为付费玩家（客户）。而大部分始终免费的玩家，实际上是一个巨大的“陪太子读书”的团体。游戏机制会吸引客户们想要的产品（愿意花时间的免费玩家），筛选掉无用的（你我这样不屑于F2P的人）。而对PvZ2中文版来说，我们这些谴责的、不



任你怎么批判，营收榜前三岿然不动

中文版的双胞胎向日葵要20个星星才能兑换，这意味着玩家在很长一段时间内无法使用这个植物，遇到“收集XX阳光”的限定条件时，只能机械地将能量豆喂给向日葵



移动平台，曾经的资本蓝海，不变的游戏性坟场

满的、觉得买内购是傻帽的玩家，其实连产品都算不上，只是被过滤的对象。因为PvZ2不是个强PK游戏，你不愿花钱，同时也没有作为产品卖给真正客户的价值，只能属于商家希望筛掉的那部分。

换句话说，PvZ2中文版，压根就不是一个试图讨好“玩家”的游戏，也无意取悦于媒体和业界。纵然恶评如潮，只要这个市场有一个巨大的无意识的消费群体存在，凭借着先前积累下的知名度，商业上的成功是必然的。别看大家在大义凛然地骂，其实很多公司还眼红得不行，说不定已经在效仿了。

因为这是一个只以成败论英雄的市场。



里程碑

几个月前，有一篇“醒脑文”在业界广为流传，时值电影《富春山居图》饱受争议，跟现在的PvZ2差不多。舆论一边倒地谴责，票房一边倒地高涨。这时有个干游戏策划的人写了这么一篇文章——《这个世界并不像你想象的那么简单》。文中表示，自己没看过“富春”，光听大家口诛笔伐，回头一刷新闻发现票房3亿了，丝毫不觉得意外。因为在游戏行业，他也经历过相同的现实，并逐渐认同了这一现状——一个劣质产品当道，消费者集体狂热的现状。这篇文章讲述了一个胸怀理想的游戏玩家，进入游戏行业后发现随便一个劣质游戏都能赚大钱，进而被洗脑的故事。

特别是有这样的描述：

“……所以我很快就能理解为什么优酷的广告里会出现类似‘油腻的师姐’的广告了，你觉得‘秒杀Boss，怒刷装备’是件很愚蠢的事情，你发誓你打死也不会去玩这样的游戏。但其实你没看见，有的人就是会在这种游戏上花钱。我特意查过相关资料，发现37wan现在拥有1.5亿的注册用户，并且它有超过10款页游月入千万。”

还有这样的描述：

“如果说他们会做出类似的作品来（劣质页游），肯定不是因为他们的品位没你高，只是因为他们比你更懂市场。他们并不是在做艺术品，而是商品，前后者的区别在于，前者靠口碑，后者则是赤裸裸的看利益，我不相信《富春山居图》的导演分不清什么是好片什么是烂片，但他很显然知道拍什么电影能赚钱。”

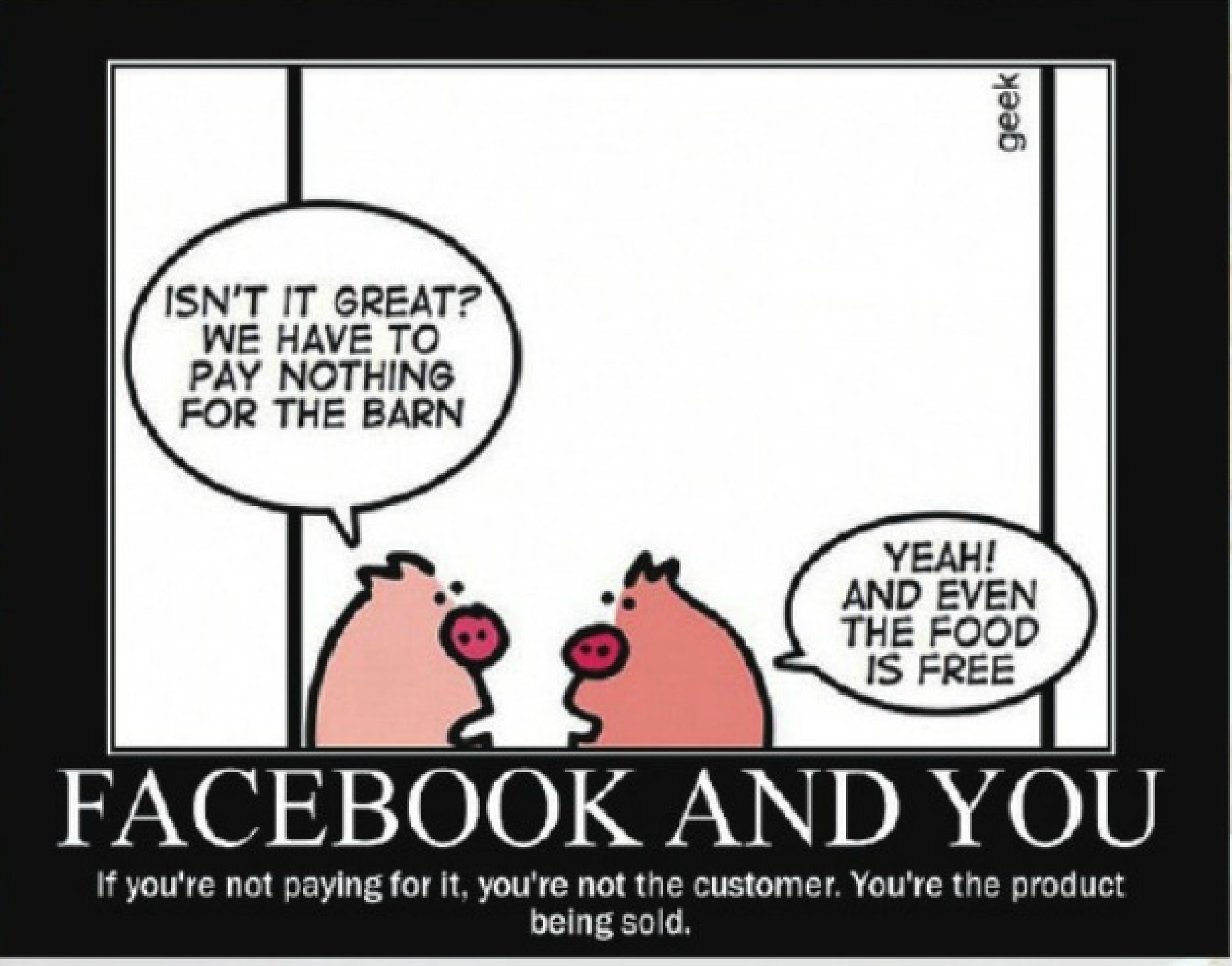
种种描述，给了国内游戏公司一种“有实力有品味，但受迫于形势不得不自降身段”的英雄气概，获得了很多业内的赞同。有人说，一个游戏能有这么多人来玩，必然有其过人之处；还有人说，我们的游戏虽然比起国外差了点，但它最符合市场的产品，是用户喜好的体现。

是的，一句“最符合市场”说得坦坦荡荡。用电影行业对照游戏行业，看上去相得益彰；将《富春山居图》和劣质游戏做对比，也显得恰如其分。这两个行业都是成败论英雄的真实写照，都有一个庞大且看似无辜的消费群体，都有舆论评价拍马都赶不上营销手段，都会出现成功的烂作，继而也都会影响到整个行业——XX都能大赚，我这么认真是图啥？

在缺乏基本审美和适当引导的环境下，仅凭大众自行选择，会将行业引向何处？几年前我们还一厢情愿地幻想，随着劣质游戏的增多，大众的容忍底线终将被触及，转而寻求更高质量的游戏。但现实完全相反——劣质产品不断增多，结果大众的鉴别能力也在潜移默化中受着影响，越来越“白”的用户和越来越“黑”的厂商相互作用，不断刷新底线。再看如今的PvZ2中国特供版，只不过是这个过程中的里程碑——而且肯定是之一——罢了。



赚大钱和高品质并不矛盾，但宝开没有向《部落战争》学习，而是选择跟随国内厂商



这个讽刺漫画以前用来形容Facebook用户，现在一样能用在F2P游戏里



■北京 cOMMANDO

真诚的鸡贼

我周末刷了十几关《植物大战僵尸 2》（以下简称PvZ2）。

坦率地说，这游戏本身的素质仍然很好——当然很好，无论从画面，还是操作，或者任何地方，你几乎挑不出它什么毛病，但我仍然不喜欢这游戏。

你知道我为什么不喜欢它，自从这游戏在中国区上线后，玩家的如潮批评（甚至是辱骂）就在瞬间席卷了它的评论页面，很多人拿出PvZ2在澳大利亚和新西兰上线的版本和中国区的游戏版本进行对比——该免费获得的植物变成要付费了，该付费的植物变贵了，游戏变难了，等等等等。

不，不，别误会，我不觉得这游戏太难，作为一条游戏老狗，我当然可以通关。只是我在整个游戏过程中觉得很憋屈，我感到自己被侮辱了，我仿佛看到一群策划聚在屏幕后面，兴致勃勃地对我指指点点：“对，对，把双太阳花需求的星数再上调20个百分点，让他们丫刷，他们反正也不会跑，让丫刷20次再说——会不会太多了？那就减到……呃……18次吧！”

英文版的大部分植物散布在地图上，中文版得刷很久才能换一个植物

我想说的是，相较于之前的测试版本而言，PvZ2撕下了温情的面纱。我感觉制作团队在非常真诚地耍着鸡贼：不，我们不再是个休闲的游戏，我们的目的其实不是让你在游戏过程中获得乐趣，而是——我直说了啊——让你感觉到无穷的痛苦，以及无时无刻不出现的付费冲动。至于中国区玩家，对不起，我们甚至连表面功夫都懒得做，我们的决定是：你们必须付出比其他地区玩家更多的精力/时间/金钱来通关游戏——在这个前提下，“游戏应该给游戏者带来乐趣”这一游戏设计铁律被我们理所应当地无视了。

我之所以说制作团队真诚地耍鸡贼，是因为他们拥有很棒的策划，很认真地设计着游戏路线，你不会被难度逼走，你总是堪堪过关，你总是觉得“再刷完一次三星就能解锁新植物啦”。如果你愿意花钱，那么你就是毋庸置疑的大爷，如果你不愿意花钱，那就像一个苦力一样用你的力气吧——你的力气是不值钱的，我早就知道。

不付钱，就没有尊严，这个思路可以接受，但设计者甚至连掩饰的功夫都懒得下，这是不是有点儿过分？让有追求的游戏者重复挑战关卡，这也不算新鲜，但强迫游戏者重复多次挑战关卡，获得星星解锁（在其他地区本应自然获得）的植物，这就有点儿太不拿游戏者当人了——类似的设计在PvZ2里可绝不是少数。

我想我也许知道设计者为什么敢于这么做，当然，他们可以说“因为中国玩家没有购买正版的习惯”——但接下来的逻辑难道就是“所以





这样的菜园子不知凝结了多少雪人的泪啊！



各种各样的内购，还有充值“送”樱桃哦！

我们要让不越狱且愿意花钱的玩家拿更多的钱来补贴收入”？实际上我觉得根本的理由是——因为我们能忍受。设计者看了足够多的游戏，那些端游、页游和移动端游戏，他们看到了足够多的免费玩家和“大R”玩家，他们估出了中国玩家的耐受力，他们发现我们吃苦耐劳，大概还已经习惯了“玩免费游戏就是感受痛苦，以及，花钱可以消除痛苦”的现状，他们也知道我们渴望玩到品质足够好的游戏，哪怕会为此付出比其他地区玩家多数倍的精力和金钱。

他们了解我们，他们的潜台词是：“我当然不想让你跑掉，我之所这么设计，是因为我知道你们受得了。没错，洋人受不了，他们大惊小怪，我们不得不对每一个内付费选项小心翼翼，以避免激怒他们，让他们怒气冲冲地去玩其他的游戏，而且，我们还得保留一点好形象。但你们不同，你们受得了——看，你们不是活下来了么。”

这才是让我感到不爽的地方。但更让我不爽的是我们甚至无力回击，因为他们说的没错。用电影里的话来说，“天哪，你把我看穿了。”而且，我们甚至不能说他们做错了，资本家当然希望最大限度地赚取利润，我们忍受痛苦的能力更强，那么就会得到更多的痛苦，这简直再自然不过了。

往好处想吧，我们是试验田，而在我们身上得到的实验结果最后会总被扩散到全世界，“看呀，欧洲的工作者每周只能工作40小时，而中国的工人每周可以工作80小时而不死呢，我们也试试逐步提高欧洲工作者的工作时间吧！”——哼，他们迟早会这么干的。P



■悉尼 游戏领航员

纯澳洲版《植物大战僵尸2》玩后感

《植物大战僵尸2》（后面简称PvZ2）我是在澳洲试运行首发版本发布的当天晚上玩到的（iPad版）。其实在这之前我并不十分看好这款游戏，因为PVZ1代本身就已经是个完成度非常高的游戏，PvZ2很大程度给的我感觉是：与其说是续作，不如说是1代的一个扩展DLC。

但是，当我实际玩到游戏的时候，这种想法彻底被游戏推翻了。虽然2代依然保留了1代的绝大多数游戏元素——你如果玩过1代，你会很轻松就上手，这也许算是件好事——但2代的整个游戏过程并不会让老玩家觉得非常重复和枯燥。

游戏在表现上对老元素进行了一定程度的改进和重新包装，比如原先一些植物的动画、游戏里的音效等等。虽然很多人看完游戏截图后抱怨PvZ2似乎看着没1代好看，但就我个人实际玩了iPad版后的感觉，实际游戏画面还是有相当大的提升的。我还特意下载了PvZ的iPad版进行对比，我想主要一个原因是PvZ2画面中的各种元素和细节要比PvZ丰富很多，使得整个游戏“看”起来更生动。截图很难体现出这种生动，我觉得大家还是实际体验过游戏再对画面进行评价会比较好，不然单纯因为对截图的印象较差就错过了一款自己也许会很喜欢的佳作，得不偿失。除了老植物的动作有了一定程度的改进和丰富以外，新植物的设计也一个比一个有意思。比如那个打拳击的大白菜——我很喜欢将它们种在古埃及地图的墓碑前，拳拳到肉，最后一下还会给出一记升龙拳，直接把僵尸脑袋打下来，非常带感；还有火龙草，如果排成两排，前方再来一堆僵尸，那场面相当过瘾。

2代的整体游戏节奏要比1代快一些，难度也相对有所提高。但依然不会刁难玩家。我认为PvZ系列那非常具有亲和力的游戏难度曲线设计是它能够受这么多玩家欢迎的重要原因（当时PvZ可是我妈推荐我玩的！），PvZ2在这点上依旧把持的很好。对于普通玩家来说，只要有点耐心，通关并非难事。虽然这代的僵尸明显比1代多很多，“货真价实，童叟无欺”的“一大波僵尸”，但同样的，2代新增植物也一个比一个强大，绝对可以抵挡这么多僵尸的攻击——我个人最喜欢火龙草。再加上两个新系统——植物养分和手势必杀技——的引入，尤其是植物养分这个系统，让所有老植物也拥有了全新的技能、形态和使用价值。极大扩展了游戏的丰富程度。对于我来说，这个系统会让我尝试将每个植物都至少放上场用一下，看下他们都会发什么样的必杀技。另一个需要消费金币的手势必杀技则给了玩家一个救场喘息的机会，不过这并不影响平衡性，因为3种手势必杀技每一种只能在一个关卡里使用一次，并不是有钱就能解决所有问题。当你玩每个大关最后的挑战模式，在后期比较高的层数里，这3个加一



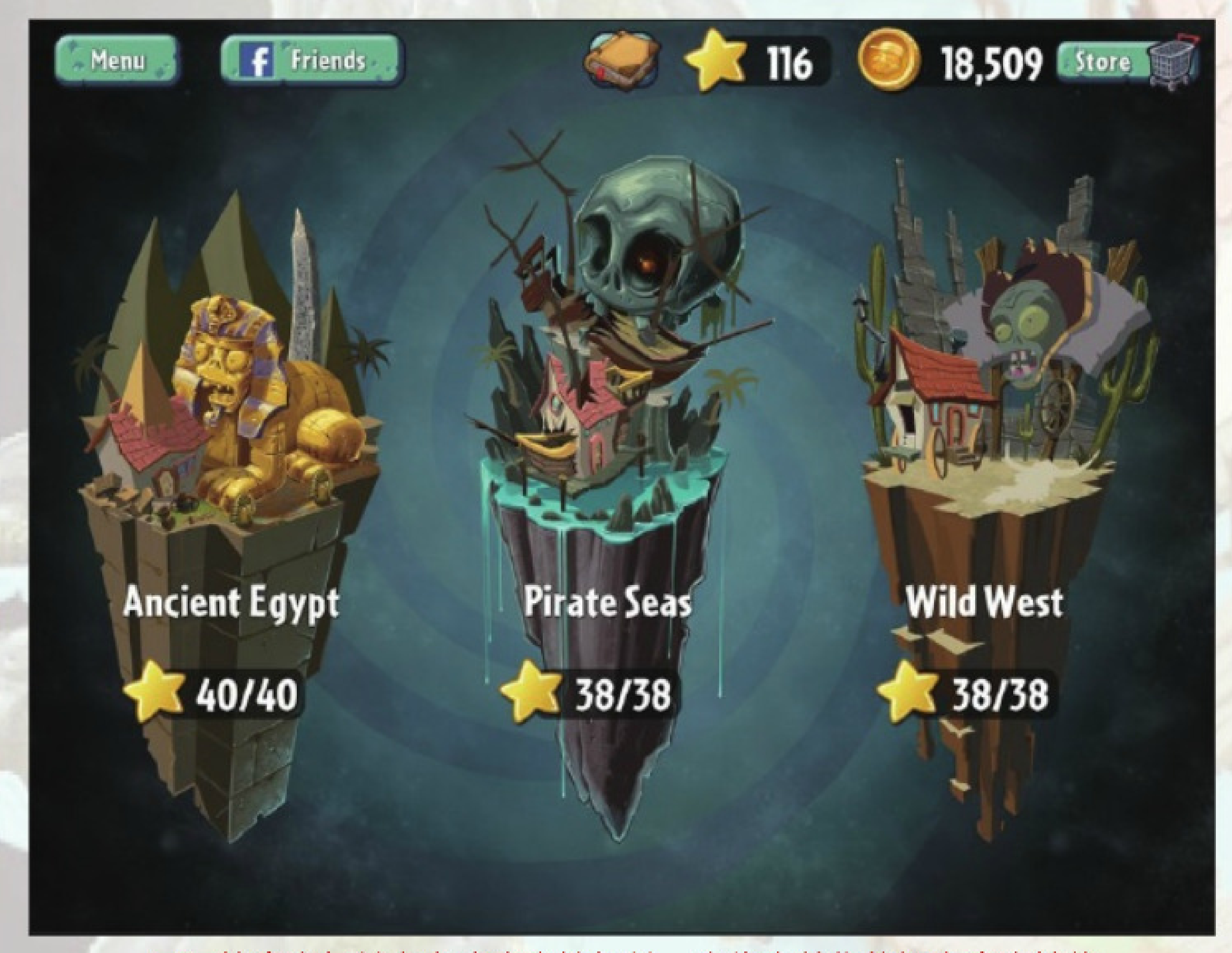
阻挡小鬼就靠它了！



宝开的中国化诚意当然不止是内购



海盗港湾仅有几条路供僵尸通过



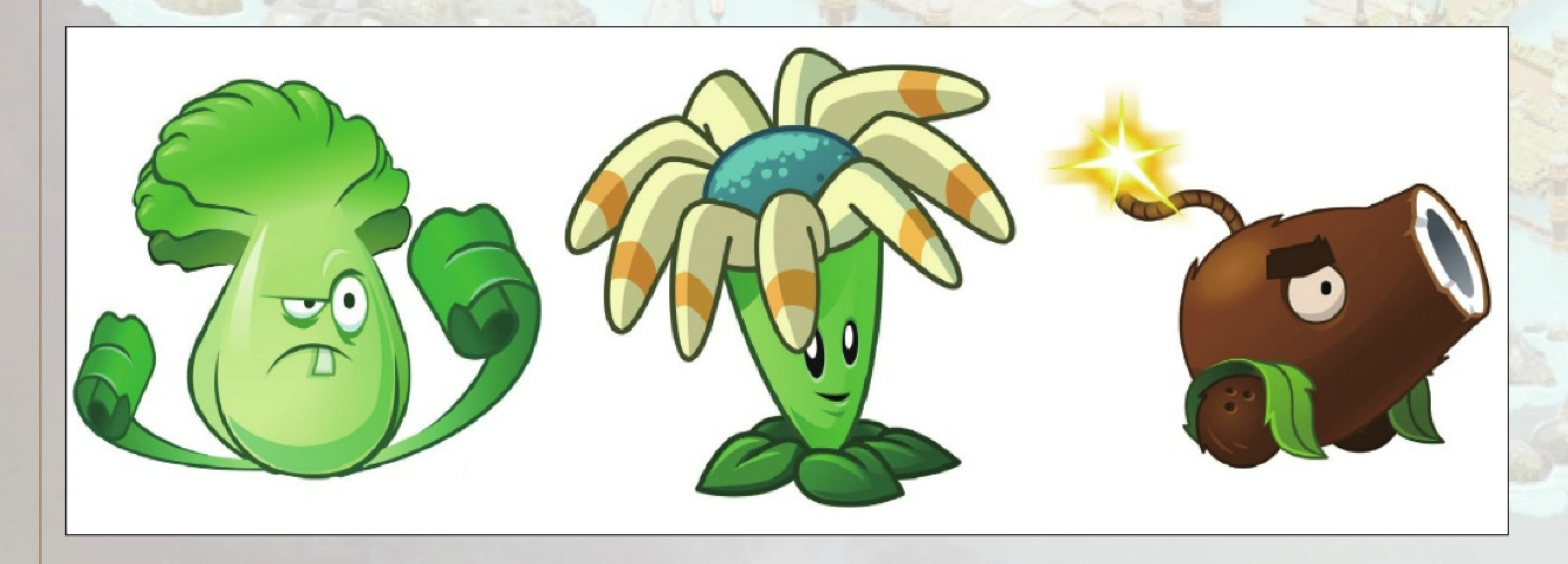
星星的多少与关卡完成度直接相关，也代表着你能拥有多少植物

起可能都没办法让你撑过一波僵尸的攻击。玩家还是需要靠自己的实力来挑战更好的成绩。

作为一款休闲类的塔防游戏，PvZ2有着丰富的内容来满足绝大多数玩家想轻松打发时间的需求，同时也有着高难度模式满足想要挑战自己的玩家。当你打通流程中任何一个关卡之后，这个关卡会衍生出三个不同的挑战关卡让你重复挑战，每个挑战关卡都有自己的胜利条件，挑战成功后会奖励玩家星星来解锁地图的不同路线。如果你单纯只为通关，你大概需要20~30小时左右的时间，这本身已经达到一般商业游戏的流程长度标准。但如果你想要尝试游戏的各种挑战关卡，那游戏时间就会大幅提高，可能足以让你玩上百个小时还乐此不疲——更不用说将来还会增加的新世界和每个世界结尾的无限挑战关卡。之前我去逛墨尔本PAX时，只要一排队，我就拿起我的iPad，继续挑战我的无限层记录。PAX3天下来，打到了17层……总之，这游戏的内容丰富程度非常令人满意。而且这些内容不需要你花一分钱就可以享有，相当良心。

目前游戏开放了古埃及，海盗和西部牛仔3个不同世界。每个世界都有自己的主题和特别的关卡机制，同样每个世界也都有自己的特色敌人出现，给予玩家不一样的挑战。有些僵尸甚至设计得相当奇葩和搞笑，比如西部浑身绑着鸡的家伙。在关卡的设计上，游戏可谓别出心裁。每一个世界都体现着PvZ系列独特的幽默感。游戏过程轻松且充满新奇的体验。让人可以不断地有动力玩下去，想知道下一个大关又会有什么样的新鲜体验。游戏未来还会开放更多的世界，我现在很期待能玩到第四个世界（貌似是在宇宙）。

最后我想说的就是这个极富争议的收费模式。众所周知PvZ2是款下载免费、内购消费的游戏，这种消费模式其实不论在国内还是在海





拳打骆驼还是很有快感的



8月19日放出的1.02补丁显得很良心

外都是相当“臭名昭著”的。很多鬼佬也都因为游戏采用这种收费方式而对PvZ2嗤之以鼻。我本身不认为游戏采用这种收费模式就一定不好，如果厂商能善用这种收费模式，其实未必不会比传统收费模式更能让厂商和绝大多数玩家受益。某种程度上说，我很佩服PvZ2在这点上进行的大胆尝试——PvZ2说白了其实有点游戏本身免费，DLC收费的意思，游戏必须要购买才能得到的植物，基本都是1代出现过的，而单靠2代游戏中可以正常解锁的植物，你完全可以完整体验完游戏的所有关卡——甚至在挑战模式里不需要这些植物，也可以取得很好的成绩。这些商店里贩卖的植物只是给了玩家在玩法上更多的选择空间，将游戏玩法更丰富。

当然，我相信老植物本身对老玩家们也有着相当程度的吸引力。据说所有植物都买下来要20多美金，但就算你全买，对于这样一款优秀作品，而且又是你真心喜欢的、玩上上百个小时都不会厌倦的作品，我个人觉得这都不算是一个过分的价格。关于金币也是，它的主要用途就是手势必杀技。

游戏本身设计得并不难。或许是因为我PvZ本身就玩得比较多，所以我大概3天就把游戏的主要流程打通了，几乎没用过必杀技，金币存了很多——所以虽然后来玩挑战模式开始很花金币，但到现在我也没觉得一定需要去买金币。我始终可以选择先去随便解解别的关卡，拿点星星，解点支线，存点钱再回过头来打挑战关。当然，也可以选择去适当买一些金币，省去刷的时间，继续打我想挑战的内容。总之，游戏提供了绝对厚道的免费内容，收费方面也提供了很合理的选择，这点PvZ2做得很到位，我自己也愿意把钱花在这样的游戏上，算是对于他们工作的一种肯定与支持。不过相对的，这种设计存在着很大的风险，因为保障这种模式的前提是有玩家的确肯愿意为自己喜欢的游戏花钱。PvZ2虽然做到了你不用花钱也够玩的程度，但玩家如果抱着“能不花钱就绝不花钱”的态度，那游戏不能让厂商获得商业上的成功，作品也是无法延续的。

在国服版推出之前，我曾经与在上海宝开工作的朋友交流过一些问题——因为游戏在海外刚一推出，国内网站上就已经出现了各种汉化版、破解版。我个人很期待PvZ2的收费模式能对国内市场有一定积极的推动作用，但又担心这种收费方式不适合国内市场，最终导致商业上的失败，所以想了解实际负责国内本地化项目的人的想法——而结果也的确如我预料，其实厂商对海外这种模式在国内的运营前景没有任何信心，而最后的结果大家都已经知道了，就是现在这个让人大喊坑爹的国内版。

说实话，我虽然对厂商针对国内市场做改动表示理解，但同时也觉得大失所望。我理解厂商的压力，他们毕竟不是在做慈善事业，不可能不考利润和风险；我也明白国内市场没有海外市场成熟的现实，PvZ1代虽然在国内风靡一时，但其实没有给厂商带来任何利润——对于需要花钱雇很多人来设计、制作、发行、宣传的游戏公司来说，不可能一直都在做赔本赚吆喝的事情……

但是，让我不能理解的是，为什么会发生



火龙草或许是最受欢迎的植物



而它需要20个星星

从一个极端走向另一个极端的事情——国服版的设计几乎和海外版是截然相反的。海外版的尝试，给我的感觉是尽可能将内购模式中玩家最不喜欢的成分，最让人讨厌的因素做到缓和，把最好的东西展现给尽可能多的玩家，让真正喜欢这游戏的玩家愿意心甘情愿地为游戏消费。IGN的评测里小编一句话说得很到位：“这么好玩的游戏，虽然没必要一定花钱，但我还是想买上两三株植物支持下厂商。”

而反观国内版……

曾看到过一篇文章，说“免费模式是种充满恨的收费模式”，游戏厂商为玩家不断地制造麻烦，然后让玩家用钱去解决麻烦，得到一时的发泄。这话其实听着让我心里很矛盾，一方面我不认为这是免费游戏模式本来的面目，它应该能发挥更好的作用——更灵活，也更容易让每一方都受益。但另一方面，我看到市面上充斥着正在证明这种观点的游戏，让玩家很难相信这种模式有什么积极的一面。PvZ2澳洲版的发布让我一定程度上看到了曙光，虽然它还在摸索，还在尝试，比如一开始植物的价格订的还是有些过高，但至少我看到存在着有影响力的厂商在积极往前走，而且最重要的是，我希望它能影响国内这个充斥各种免费游戏的市场，让它往更积极的方向发展。但国服版很显然放弃掉了这样的机会，并且还在一定程度上毁了一款游戏佳作，对市场也产生了很不好的消极影响……我觉得很可惜。

当然，我还是相信，无论在国内还是海外，游戏业都在往好的方向发展。随着越来越多的作品出现，玩家群体的扩大和整体对游戏理解认知的提高，总有一天国内市场也能变得井然有序，大作频出。愿这一天能早日到来。P



火烧、电击、剪刀……一个都不能少



在这里，警示线上的向日葵是VIP，任何一颗被吃，立刻GAME OVER



钥匙可以解锁支线，支线往往有着新颖的玩法



1.02更新后，系统退还了不少金币



还有其他不少亡羊补牢的修改



一个“95后”中学生眼里的PvZ2
——我和我的小伙伴都沉迷了

■ 娄底 Mr.AlanChen

看见网上声讨《植物大战僵尸2》（PvZ2）的热潮一浪高过一浪，对于这款带给我不少快乐的游戏，我忍不住出来说几句公道话。

的确，在澳大利亚和新西兰区上架的PvZ2内购远没有中国区的多，有些玩家体验过后还说，难度也远没中国区的版本那么难，这或许是国内版引起海量口诛笔伐的主要原因。像cOMMANDO老爷的文章《真诚的鸡贼》中有一句特别经典的话：“只是我在整个游戏过程中觉得很憋屈，我感到自己被侮辱了，我仿佛看到一群策划聚在屏幕后面，兴致勃勃地对我指指点点：‘对，对，把双太阳花需求的星数再上调20个百分点，让他们丫刷，他们反正也不会跑，让丫刷20次再说——会不会太多了？那就减到……呃……18次吧！’”

但是大家好像忽略了一点，内购只是游戏的一个插曲。只要玩家能够深入的体验，相信可以忘记这个不愉快的小插曲，接下来，笔者就要和大家展开游戏的讨论……或者说，辩解。



游戏一开始，先让玩家回味下1代的感觉

系统就有创新！

续作继承了前作的精髓，就是用植物抵御僵尸的进攻。相对前作，续作中添加了许多新奇的玩法，例如能量豆。能量豆相当于一个必杀，将



又见可恶的小僵尸



各种各样的僵尸等待着玩家去探索

其拖动到植物上，植物瞬间就会释放出特殊的技能——像豌豆射手就会放出一排的豌豆，数量以及威力足以直接秒掉一个铁桶僵尸。能量豆虽说是一个好东西，但其只能从两个途径获取：身上发着绿色光芒的僵尸，以及内购。能量都不会有积累，就是说假如你在上一关的能量豆还留下很多没用完，很遗憾，下一关只能清零了。如果不想浪费钱，就不能贪图一时痛快，而要将其有限发挥在最需要的地方。

一些分支任务也是新元素，如每一大关都会有几条分支任务。但想要开启分支任务，就需要玩家在主线中获得一定数量的钥匙，每一条所需的钥匙数不同，需要的钥匙数越多，难度越大，全星通关后所获得的奖励也会不同。在金字塔章节中，有一条分支任务是要玩家将图案进行配对，当你在配对时，僵尸也会慢慢地向前走，这时候就很考验玩家的记忆力和速度。还有在海盗港湾地图主线任务中，有一关是操纵椰子加农炮来击打僵尸，需要获得足够的分数才能通关。椰子加农炮有较长的冷却时间，这需要玩家去思考权衡，因为如果想瞬间秒掉僵尸，一次性将炮弹全部打光，就会导致通关失败。最佳的做法是尽量用一颗炮弹打出连击从而获得更高的分数。

新僵尸新植物新地图，毫无重复！

续作中，有许多新的僵尸和新的植物被添加进去。它们都有着各自的特点。举个例子来说吧，神秘埃及是第一个游戏章节，其中有个厉害的僵尸叫做探险家僵尸，它的特点就是快以及“心狠手辣”，行动快暂且不说，它还有个比较让玩家头疼的地方就是火把——能够直接将植物烧掉，这时候必须使用有冰冻功能的植物去将它的火把熄灭。在一代中就很少出现过这种具有秒杀功能的僵尸，自然也就很少要玩家去仔细思考怎样秒杀“秒杀僵尸”。

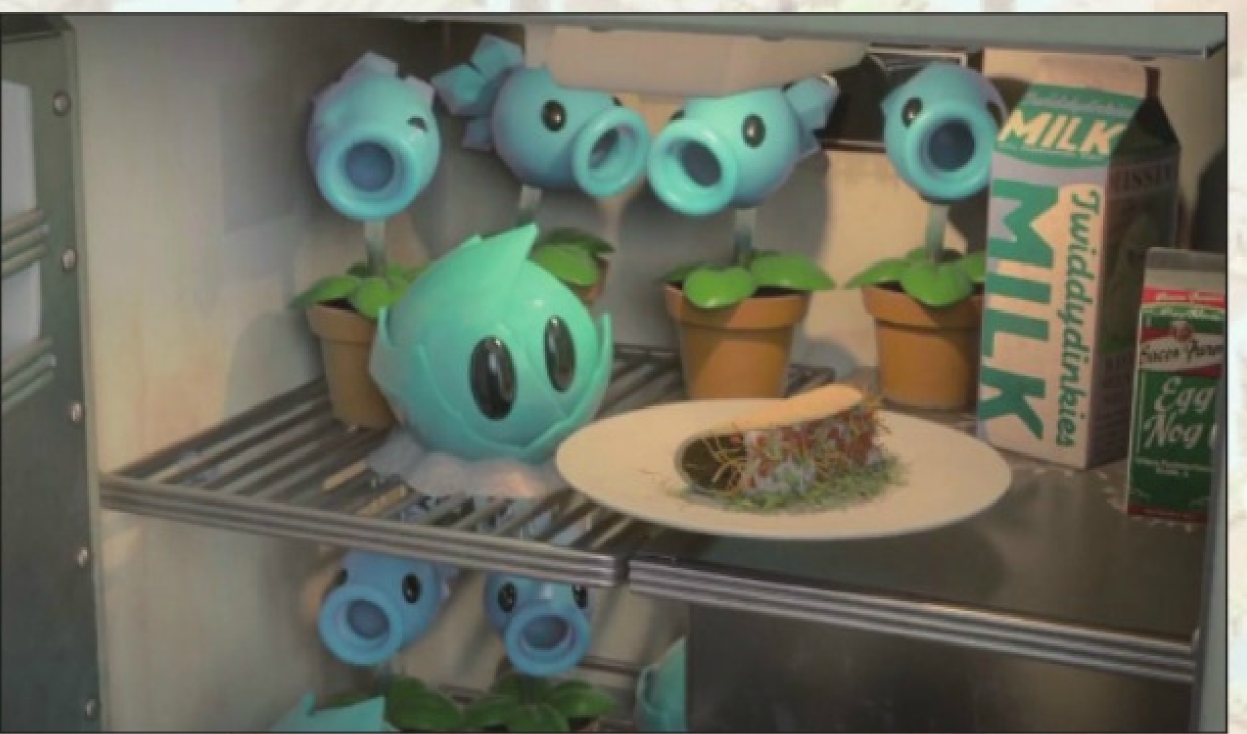
在神秘埃及这一个篇章中，还出现了墓碑，与一代单纯的占用种植面积不同，本作中墓碑会吸引植物攻击，当僵尸来临时，除非僵尸走过墓碑，不然植物是不会攻击僵尸的，这就大大减少了僵尸受植物攻击的时间，尤其是铁桶僵尸这一类防御高的僵尸，就更具威胁性了。

多种多样的地图也是一大创新，比如西部荒原地图中，玩家拥有了可以上下滑动的轨道矿车，在初期阳光较少的时候，可以把植物种在矿车上，灵活机动地变换防线作战以节约初期成本，这很考验玩家的思考细密程度。还是在海盗港湾地图，虽然它和一代中的泳池有相似之处，都有水阻断种植植物。但和一代不同的是，海盗港湾里可不会飘着莲叶。这一章节中，虽然被海隔绝只剩下仅有的几条道路供僵尸通行，但有些僵尸可以通过荡绳子的方式来到岸边，就连前作的小僵尸都不再是由巨人扔过来，而是通过大炮飞过来，每一关的布局都不相同，各种随机情况无不在考验着玩家。谁能说这些玩法没有意思呢？

内购只是游戏的一部分

PvZ2的内购饱受玩家诟病，但不难看出，在3年的制作期中，它在画面、音效以及游戏性方面有了不小的进步，也更好地考验玩家的耐心思考与反应速度——在前作已经很成功的情况下，还能做到这一点，是很不容易的。内购只是游戏的一部分，从制作质量上来说，我认为PvZ2乃至PvZ3，在未来的道路上肯定会越走越远。









《植物大战僵尸》这个牌子毫无疑问会延续，而且不限于塔防类型——当然，我们更期待它今后在移动平台上的表现

《王国保卫战：前线》1.2版
小版更新 大有亮点



■北京 Outskirts

1.2版虽然小幅度更新，但是仍给玩家带来的多种新颖的游戏体验——这是一款被称作“神作”的塔防游戏，立于众山之巅的根本。

作为iOS塔防游戏的标杆神作，《王国保卫战》系列的每次更新都不曾让玩家失望。最近，Ironhide Game Studio开始了新作《王国保卫战：前线》（Kingdom Rush Frontiers）的第一次更新，以新增的3个关卡向众多塔防爱好者发起挑战。不用怀疑，这次更新再次给玩家带来了惊喜。

在初始的1.0版本中，游戏提供了3个场景：沙漠、丛林和地窟，而1.2版本新增的3个关卡，则将玩家带至碧蓝的大海边际。来自渔民和士兵的报告显示，诡异的失踪事件频发，船只和人们在附近的水域中离奇消失——当然，这种老套的背景设定跟游戏几乎没有任何关系，你只需要知道：来自海底的新鲜怪物，正携带新的防御和攻击技能，以“混乱无序”的行进路线，妄图冲破你辛苦构筑的防线。而你所能利用的，除了已经熟悉的4×2种兵塔，还有强大的神圣之力——海神塔。

行进路线的演变

行进路线是塔防游戏最重要的元素之一。如果试图对众多塔防游戏进行分类，行进路线的选择，几乎可以成为该分类体系中最重要的指标。一般来说，简单轻松的游戏会采用路线完全固定的设计，复杂一些的，则会在其上玩花样。例如《植物大战僵尸》的行进路线虽属横版固定，但1代中的挖地僵尸、巨人僵尸、气球僵尸、蹦极僵尸等均有脱离固定路线的攻击方式，2代中出现的钢琴僵尸，甚至可以改变僵尸的行进列；另一款知名作品《Defender Chronicles》（防御者编年史），则使用了垂直攻击路线，除了陆地线路外，还额外引入了立体的空中攻击线路。这些固定路线上的“花样”对玩家来说是全新的防御体验，对游戏趣味性的提高



▲《植物大战僵尸2》中的钢琴僵尸可以改变“战友”的行进路线



▲《防御者编年史》中设计了空中的垂直攻击路线


▲在丛林关卡中，敌人甚至会从原本覆盖树木的位置，拓展出新的路线（图中左下）



▲海洋关卡中出现的行进路线难以预测，最好于终点处设防

非常有效。当然还有更加复杂的游戏会采用全自由的行动路线，例如iOS系统上名头极响亮的《Fieldrunners》（坚守阵地）就需要玩家使用防御塔“摆”出一条自定义的行进路线。但这类游戏针对的已经是相对“高端”的塔防玩家了。

实际上，行进路线越自由、越复杂，在平衡性上的掌控难度就越大，考虑到计算上的难度，游戏必须在二者之间合理取舍。《王国保卫战》这个系列，一直以细节和平衡性见长。在这样的大目标之下，Ironhide Game Studio仍然在行进路线上做出了多次创新，几乎每次战斗场景的改变，都会带来新的路线“花样”。在《王国保卫战》原作中，敌人可以进入隐蔽的山洞，在山洞的另一侧出现；或者可以快速通过特定的滑冰道，对玩家的防御能力提出新的要求；而在《王国保卫战：前线》中的地窟一章，敌人可以通过崖上爬行开辟新路径；丛林一章中，游戏进行至中途时，敌人甚至会从原本覆盖树木的位置大肆砍伐，拓展出新的路线。

1.2版新加入的海域三关卡，在行进路线上的改变更是让人眼花缭乱。由于海面区域相互联通，敌人的行进路线变得更加自由，这一点绝对会让初玩关卡的玩家手忙脚乱。在每关的游戏中途，敌人都会增加进攻路线，从意想不到的某个海域推进而来，如果你没有提前进行防范，会发现之前布置的不少防御塔，攻击范围都落在了新路线之外，战线很快就会面临失守的危险。让场面变得更加混乱的是，游戏中还会不断有鱼头形状的运输出口直接从海中伸出，像接舷板一样“搭”到陆地上，从中出现的敌兵会节省推进路程，更快地向终点靠近。总之笔者初玩这3关时，最大的感觉就是一个字：乱。但话说回来，一款塔防游戏可以通过增加的几个关卡，给用户新的体验，殊为不易（你不相信？试看一下更轻松的塔防游戏例如《保卫萝卜》之流，是怎样复制性地增加关卡……）。这也正是《王国保卫战》被称为塔防神作的原因之一。

新的攻守方式

新关卡设计了多种从水面进攻的新怪物，同上，这也并不是简单地复制已有怪物，而是加入了新的设计元素，足以让玩家眼前一亮。

首先，非BOSS类的怪物第一次具有了对我方防御塔的攻击技能——或者说妨碍技能。随身携带厚壳的黑海螺（BlackSurge），具有让我方防御塔在一段时间内失效的特殊技能，能够迅速降低我方的攻击效率，如果防守方面的工作不到位，很容易让怪物脱逃，建议优先消灭。而另一种名为“蓝色风暴”（BlueGale）的海怪，无疑本系列游戏中“逼格”最高的怪物——在推进的过程中，它会在前方召唤大片乌云，视觉



▲身背厚壳的黑海螺是本作中第一个能攻击防御塔（图中蓝色烟雾覆盖）的普通小怪


▲“逼格”最高的怪物非图中的“蓝色风暴”莫属



▲最后一关的铁拳模式出现了3尊海神塔，应当好好利用

效果明显，达成以往只有Boss才能达成的抢眼功效。电闪雷鸣之下，不仅看不到乌云下方的场景，也不能操作被乌云部分或全部覆盖的防御塔。尽管在以往的关卡中，玩家可能已经习惯了来自BOSS级怪物针对防御塔的攻击，但面对这些普通怪，还是得打起一些精神来才行。

另外，本作中出现的几个海怪，被设置了令人发指的防御力，不仅血量高，而且装甲值也达到了相当高的程度，不是物防惊人，就是魔法免疫。此外前面提到的黑海螺（BlackSurge），还具有变态的防御技能，在血空之际，它能够缩入海螺，一边缓慢前进一边回血。不过，这类游戏向来都是一手举矛，一手举盾。面对高防的怪物，官方也给我方安排了具有超强攻击力的占位型海神塔（Shrine of Regnos），一开始它会以废墟的方式出现，只要修复好，就能提供极大的攻击助力。在游戏中可以明显感觉到，海神塔的使用，极大强调了占位型特殊塔的作用，这也是本次更新的另一个亮点。

攻略

布阵

在敌方行进路线复杂的情况下，如果不想反复用试错法“背版”，最靠谱的策略就是放弃在中途全数斩杀敌人，不要分散兵力，更不要妄想可以在敌人出口附近完成歼灭任务（尽管在以前有些关卡确实能实现这一点）。必须以终点为防御起点，在最靠近终点的陆地布置防御线，再谨慎向前推进。这样方能以不变应万变，无论敌人的行进路线怎么变更，都会通过你所布置的最终防线。

选塔

本次的海神塔，并不像以往出现的其他占位型特殊塔那样打酱油，如果出现在某关而不使用，基本上很难顺利过关（特别是Veteran老兵模式）。因此在中后期，一定要腾出钱来修复并适当升级。海神塔在攻击之前需要较长时间的充电，充电完成后，可以对任意敌人进行单次攻击。每次攻击造成的伤害，相当于普通塔单次攻击的数十倍甚至百倍，但是由于充电时间较长，建议用来攻击超高防御的几种海怪。另外友情提示：海神塔可以进行范围攻击。

由于本作的均衡性，其他防御塔可自由搭配，这里仅提供几个建议。1.由于需要在出口附近布塔，可选塔位有限，因此在某些关卡，可以在兵力较少的路线上布置死灵巫师塔（Necromancer Tower），利用敌兵死后生成的亡灵来帮助防御。2.自动钻地塔可以提供即死功能，看着高防御的怪物一上来就被“Slate”掉，你一定会觉得很划算。3.同样为了对付高防御，有必要安排一两个部落掷斧塔（Tribal Axethrowers），利用其左侧的降防图腾降低敌方的装甲。

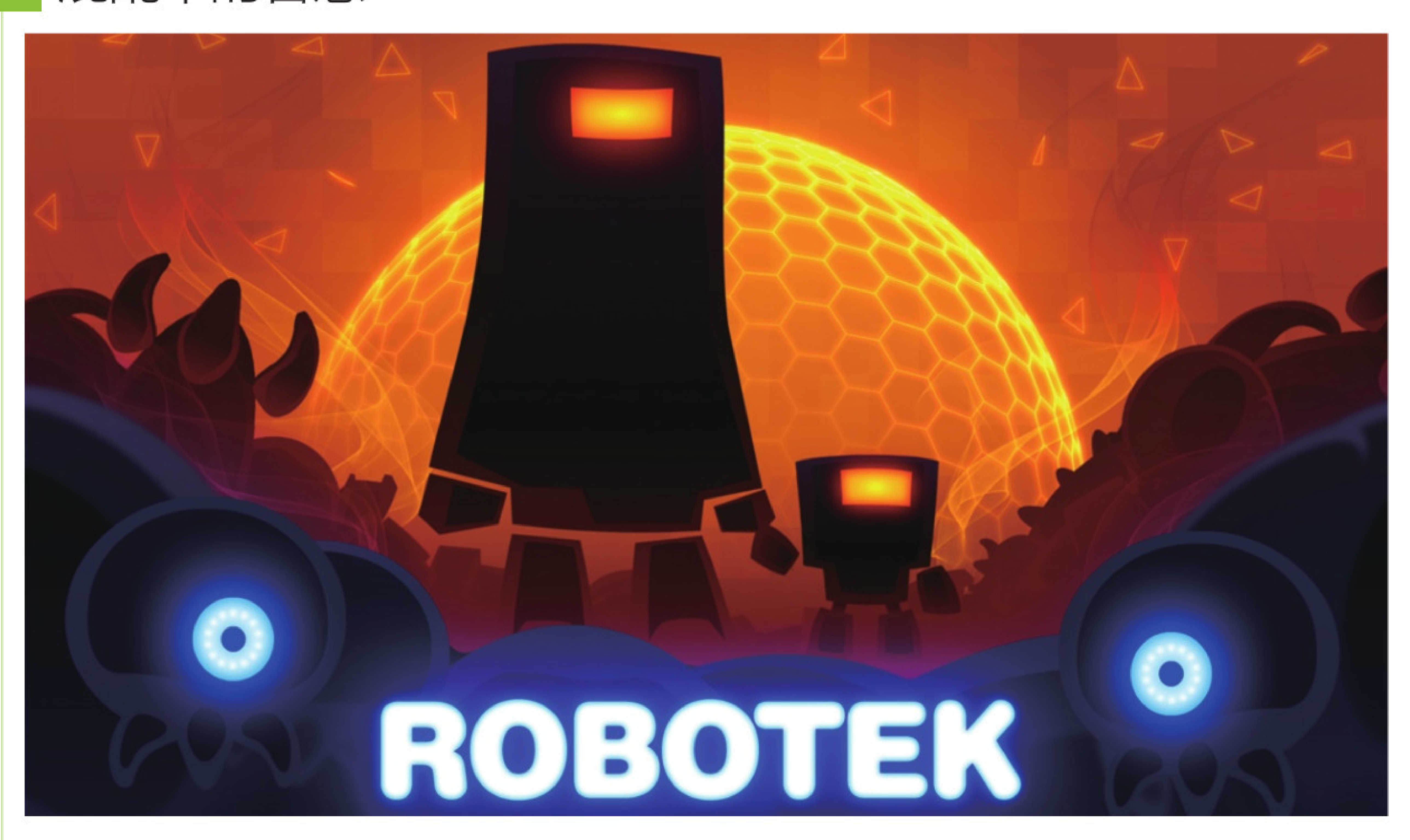
英雄

免费英雄中的杀手“Mirage”无疑是最佳的选择，其技能中的“致命一击（Lethal Strike）”，具有即死效果，对付高防怪物很是划算。1.2版中新增了两个英雄，价格分别是30和45元，笔者试过后，感觉和Mirace相比，并无太多过人之处，限于篇幅，不再详述。P



▲英雄Mirage虽然免费，但却很适合新增的关卡

《机器帝国》
混乱中的智慧



■天津 半神巫妖

谈到手机游戏的“内涵”，这往往被认为是一个吃力不讨好的话题。然而在市场上依然存在着一些手游开发商，用自己的成功来证明内涵的价值。

在手机游戏蓬勃发展的今天，每天都会有成百上千的新游戏被开发出来，玩家经常会面临着“如何选择”这样一个幸福的难题。然而，手游绝非尽是快餐，许多经典的手游历经多年仍具有很强的生命力。《机器帝国》（Robotek）就是这样一款游戏，它虽面世于2011年，但至今仍有无数玩家为之痴迷。这或许源于其独有的炫彩画面以及混乱中追求智慧的玩法。

关于Hexage

《机器帝国》的开发商为Hexage，它是一家位于美国加利福尼亚州的小型游戏工作室，其制作风格主要有四点：1，霓虹灯效果的炫彩画面。Hexage出品游戏的美术风格都以霓虹荧光为主，仅这一点就让该工作室的作品与市面上大多以像素、矢量为主的手游区别开来。这种类似《创战纪》（Tron）的美术风格在手机屏幕上格外绚丽，成为Hexage的标志性特点之一；2，Hexage的游戏均采用文字而非特殊设计的图形作为UI界面。现今市面上的游戏大多采用抽象的图形作为按钮，这就让Hexage的全文字UI独树一帜。这种设计应该与游戏大多采用炫彩界面有关，文字UI可以很好的被突出且不会破坏朦胧的氛围；3，Hexage的游戏无论大小，均设计了很丰富的剧情并且在游戏中完全以文字的形式出现——这也是Hexage的标签之一。虽然手游的宗旨之一就是让玩家快速进入游戏而不是长篇大段的读剧情文字，但是Hexage的“反传统”行为迄今为止看起来效果还不错；4，Hexage的游戏均看似简单，但实则策略性很强。轻松舒适的系统下总会隐含着其他什么——比如《机器帝国》，初次进入游戏的玩家可能会把它比作“科幻老虎机”，但只要玩一会，就会发现其隐藏在熵中的独特策略性并很快上瘾。

Hexage迄今一共制作了7款游戏：《布卡》（Buka）、《精灵咒语》（Totemo）、《永恒大陆》（Everlands）、《炫光吃豆人》（EYAG）、《机器帝国》（Robotek）、《太空辐射》（Radiant）、《辐射防御》（Radiant Defense）。虽然对于一个成立已3年的手游公司而言，产品并不算多，但Hexage还是成功地将这7款作品推广到了各个平台：从苹果、安卓到黑莓、Windows Phone甚至WebOs。更让玩家惊喜的是，Hexage为每一个平台上不同版本的游戏都做了特殊处理，比如在笔者的黑莓Q10与Z10上，黑莓10系统的各项手势被集成到了游戏中，十分人性化。这让我们感到了这家工作室对细节的孜孜以求。

覆盖全球地图的策略

《机器帝国》作为Hexage手游制作生涯中期的一款成熟作品，摈弃了工作室早期单纯模仿吃豆人、推箱子或者消除解谜的游戏类型，采取了一个独特的融合策略、回合战斗甚至老虎机的游戏系统。游戏剧情讲述的是在遥远的未来，美国本土遭遇了外星人的入侵，与以往的科幻剧情不同，这次外星人采取了煽动美国机器人“起义”的方式破坏地球。作为美国军队的指挥官，玩家需要从美国本土开始部署自己的机器人军队，夺回城市并且最终解放全世界。《机器帝国》拥有一个庞大的地图，玩家可以从北美的30多个城市一直打到地球的另一端。地图上每一个亮点代表一个城市（基地），颜色从黄到红，表示了驻守敌人的难度。玩家不但要在每一场战斗中做出战术上的抉择，更要在大地图上具备一些战略层面的智慧。《机器帝国》游戏整体的深度与重复可玩性均在手机游戏中出类拔萃。

初次进入游戏后，玩家会看到开始菜单分为五项：开始、得分、选项、关于和帮助。一旦玩家点选了第二项得分一栏，那么游戏将会同Hexage主服务器取得联系，获得在线名人堂的数据。玩家的单场得分、战术记录以及时间等等元素的世界排名都会有一个比较直观的显现，增添了不少竞争的乐趣。如果玩家直接点选开始，那么游戏将会进入一个次级菜单：战役、多人和教程。在这里，玩家可以直接选择战役进入世界地图，进行关卡战斗；或者选择多人模式，直接与在线玩家进行单挑格斗。《机器帝国》这种层次分明并且迅速进入战斗、战役的模式很让笔者喜欢，体现了Hexage条理清晰的游戏制作理念。

在《机器帝国》的战役模式中，玩家首先会看到一个直观的世界全图，地图上每一个亮点代表一个基地，右上方的数字代表着玩家的总体生命值——电量。也就是说，玩家夺取基地失败也许可以重来，但是每失败一次都会消耗电量，电量一旦归零战役就会结束。电量旁边的充能（Charge）其实就是游戏内置的购买机制，玩家可以通过线上付款来增加电量和资金。屏幕左上方是玩家的经验值系统，每次战斗获得的经验值可以来升级技能。攻占基地也会获得相应的资金奖励，资金也可以用来购买技能。在了解了界面之后，玩家可以点选屏幕上的基地开始第一场战斗，选择黄色的基地攻打较为简单，红色的可以等技能丰富之后再去挑战。玩家的光标停留在每一个基地时，屏幕会显示该基地的简单介绍与敌人的简单情况。注意：每个基地的敌人水平是不同的——即使它们都是黄色。光标停留时显示的星星表示敌人血量的额外值、闪电则是电量——玩家根据自身情况选择不同的攻打方向，这就是战略层面的智慧，如果玩家挑战成功，那么会获得闪电后面数值的一半作为自己的电量，如果失败则会失去闪电后的相应数值。因此玩家在拥有更多的电量前，世界地图上有很多蓝色基地是不可攻打的。

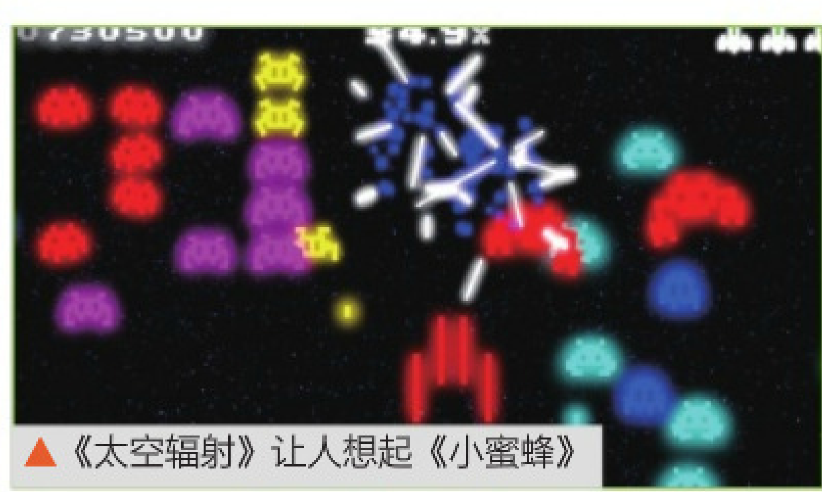
老虎机对战？不止是这么简单

进入战斗界面之后，玩家会发现屏幕左侧右侧各有一个主机器人，左侧的是玩家自己的，右侧则是敌人。屏幕下方是各自的血量，左上方则是游戏的重中之重——老虎机样式的战斗系统。

这个战斗系统堪称对战手游中将策略性与随机性结合得最好的一个系统，也是《机器帝国》经久不衰的最主要原因——带有随机性，又不是完全不可控（想一想国内手游流行的抽奖吧！），因此很让人着迷。战斗系统分三大类：部署、防御与进攻。这三个系统体现在屏幕左上方三个大方框下的三个小方框中，玩家可以直接点选三者其一来选择部署小机器人、防护盾还是技能进攻。一般来说，部署小机器人可以在玩家的主机器人身边部署三个小型机器人，这三个小型机器人承担着部分进攻以及防御的任务，敌人的炮弹与激光会先打到

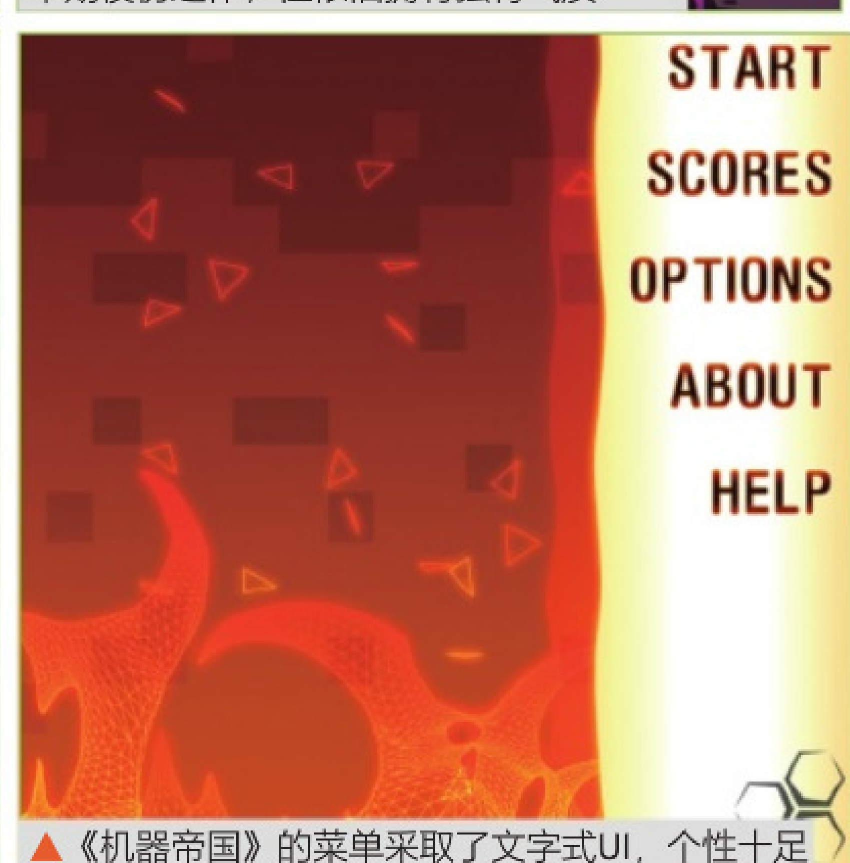

▲《布卡》同样是炫彩风格


▲作为消除游戏的《永恒大陆》是Hexage早期模仿之作，但依旧拥有独特气质


▲《太空辐射》让人想起《小蜜蜂》



▲20线上对战商店所购买的物品与单人战役是不同的



▲《机器帝国》的菜单采取了文字式UI，个性十足



▲进入战役之后，简单的文字介绍剧情是Hexage的一贯风格

它们而不是玩家的主机器人。因此，部署小机器人就成为了玩家第一个以及经常要进行的动作，因为主机器人的血量一旦归零，此次战斗即宣布结束。在选定了部署方框之后，玩家可以开始按绿色的箭头了，此时，屏幕左上方的三个大方框开始了一种类似老虎机的运转方式，玩家将通过再次按绿色箭头来停止运转。在这三个方框中，将会出现三种技能，玩家在选择部署时出现的是全能型小机器人、防御型小机器人与进攻型小机器人。之所以说《机器帝国》有一定的随机性，指的就是玩家如果玩这个“老虎机”时做到了三个方框内的技能一致，那么玩家将可以再来一次，大大增加了胜率。

如果玩家选择的三大类战斗系统不是部署而是防御，那么大方框中出现的三个技能则是诱捕、偷取能源以及防火墙，这三个技能可以将敌人的小机器人纳入自己的阵营、偷取敌人的能源以及获得抵挡敌人一回合进攻的防火墙。如果玩家选择的是进攻，那么三大方框中的三个技能将会是击晕、激光束、微波：击晕可以暂时麻痹敌人、激光束则是游戏中对单体最强的伤害技能、微波则是范围攻击。

可以看出，三个小方框中的部署、防御与进攻其实就是玩家战术上的选择，在自身小机器人比较完善的情况下选择进攻给敌人致命一击，还是看到敌人火力很强的情况下选择防御撑过一回合，还是不断地完备自己身边的小机器人进入持久战，这都需要玩家根据瞬息万变的战场局势做出选择。而即使玩家作出了正确的战术选择，也要看点击绿色按钮后大方框里老虎机玩法带来的随机表现：笔者就曾经在自己血量只有很少而敌人近乎满血的情况下，点出了三道范围攻击的微波，一举摧毁了敌人的小机器人，然后又使用奖励的机会点出了激光束，一击将敌人的主机器人消灭从而逆转获胜。

除了屏幕左上方的技能外，屏幕下方还拥有特殊技能的图标，每当玩家进入到以7为单位的回合数时，特殊技能会获得激活。特殊技能可以通过升级或者用游戏内的资金直接购买获得。

《机器帝国》的AI极其“聪明”，值得庆幸的是，这种“聪明”并不是通过作弊来实现的——毕竟在一个老虎机游戏上，如果AI经常点出三个相同的技能，那么玩家肯定会怒摔手机。玩家可以感受到的，不是其他手游经常出现的敌人在功败垂成的时候通过作弊来获取逆转，而是在每一个战术选择上都十分的合理，让玩家输也心服口服：也许玩家会因为杀得兴起忘记自己的小机器人受损而继续选择持续进攻，但是高AI的电脑总会冷静地选择防守或者部署。

结语

超过200个基地、最高可达30级，以及数十种技能搭配，这就是《机器帝国》提供给玩家的玩法，更不要说线上对战模式了，玩家通过单人战役模式磨练技巧，然后与真人玩家进行线上对战——《机器帝国》具备了一个策略游戏所能拥有的所有优秀元素。在这个新手游层出不穷的年代，这款“老”游戏始终不断地焕发着青春，也用自身的优点提醒着后来者：只有具备深度的游戏才能获得长远的生命力。



▲战役中各个可攻打基地随着玩家总电量的增加而逐渐解锁

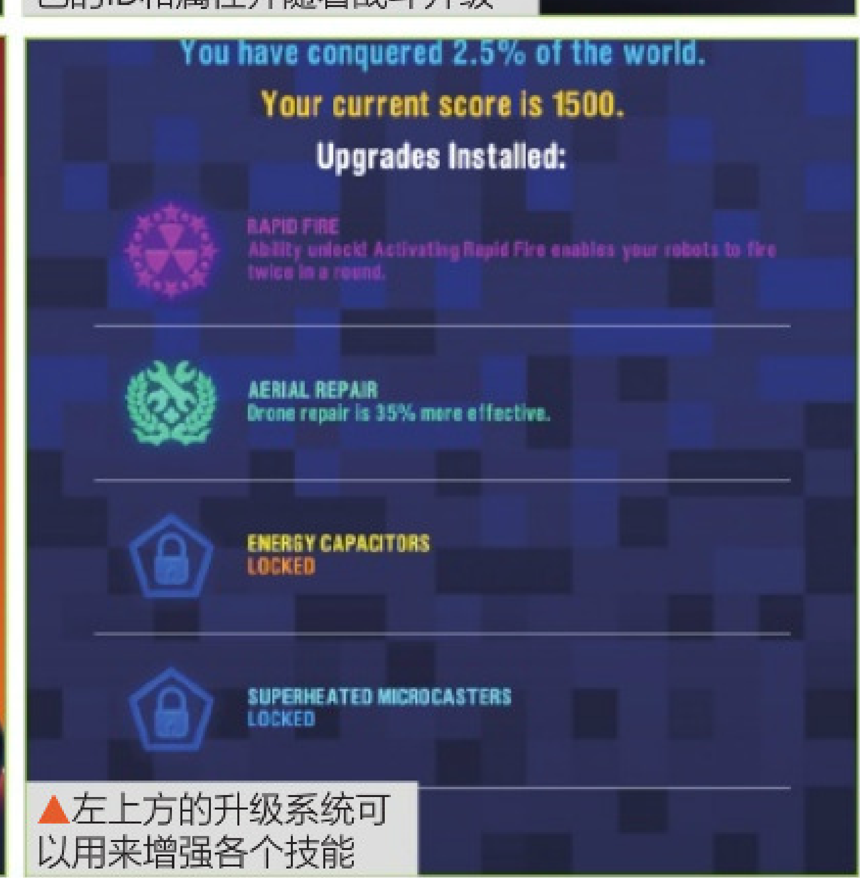


▲18线上对战模式，玩家拥有自己的ID和属性并随着战斗升级

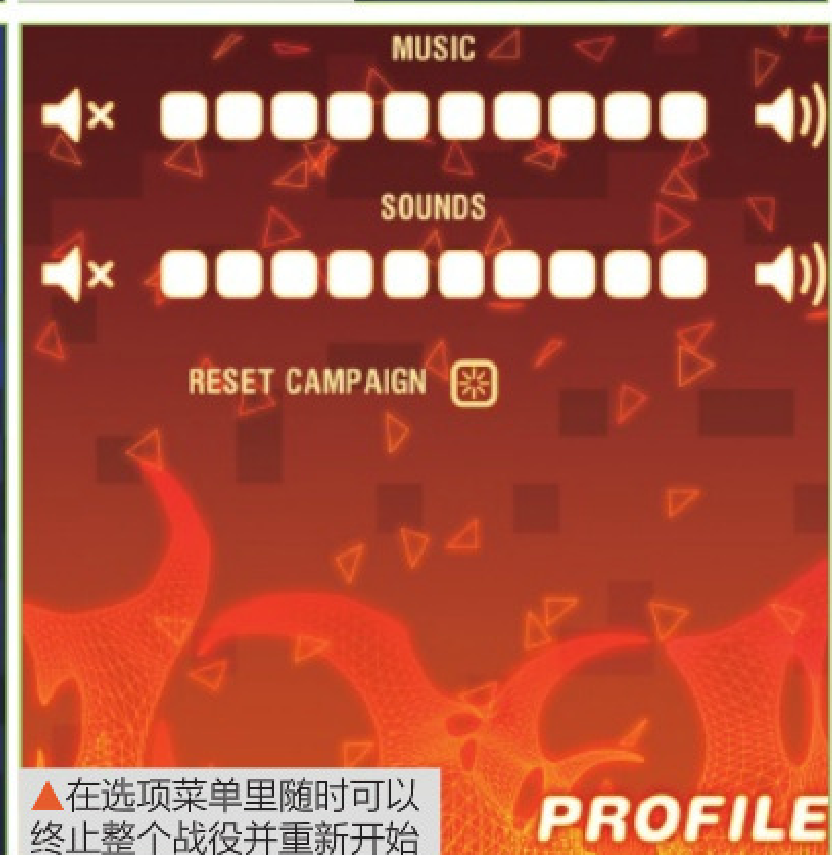


▲CHARGE是游戏内置的现金购买系统


▲玩家通过左上角的老虎机系统施展技能，融合策略性与随机性



▲左上方的升级系统可以用来增强各个技能



▲在选项菜单里随时可以终止整个战役并重新开始

移动性
手游的天赋与原罪



■天津 半神巫妖

手机游戏的移动性，使其周期短、来钱快——但这也意味着寿命有限，再成功的作品也不能让厂商持久吃老本。这是一个快节奏的商业游戏。

在ChinaJoy平庸了好几年之后，今年的展会我们看到了一幅Showgirls之外的火爆景象——铺天盖地的手机游戏。一方面，参展的手游厂商不仅数量多，而且展台面积大，人气旺；另一方面，一些传统端游的强势厂商也在展会上力推自己的手游产品。

不要奇怪，今年上半年的统计数据早就给这幅火热景象写好了注脚：手游产品的数量增长达去年同期的5倍，中国80%~90%的PC游戏厂商已经转向手游领域。

然而，就在以盛大为代表的原端游巨擘进入手游行业、市场总量急速增长的同时，统计数据又泼了一盆冷水——只有不到20%的手游能赚到钱，大部分手游都徘徊在温饱线或亏本。

国产游戏从业者们从未像今天这般狂热地投入到某一领域：当年从单机游戏转向网游堪称声势浩大，但其转向速度和投资数额远不及今日。这样的“疯狂”，最初很明显是看中了手游“来钱快”，但既然已经出现了“只有不到20%的手游能赚钱”这样的残酷局面，为何还不断有人“跳入火坑”呢？

UC优视的COO朱顺炎给出答案：“大家都有这个心态，就像买彩票一样，不管几率多小，就想着明天一开，我中了。”事实就是这样，在端游3年为一周期、页游1年一周期，而手游的周期只有半年的情况下，各厂商纷纷采取了“游”海战术。就像朱顺炎说的，一口气推出去几款手游，哪个成功了算哪个，反正隔几个月它们的寿命也就都结束了。

笔者不想说这是一种恶性循环，但到底是什么原因让手游比端游、页游“来钱快”？又是什么原因让手游的周期如此之短、用户黏性远远比不上端游？

这都源于手机游戏的移动性——这个手游永远摆脱不了的先天优势与“原罪”。

移动性是手游的标签

在2007年乔布斯举起第一台iPhone展示给全世界之前，手机只有两种：诺基亚、摩托罗拉等品牌代表的功能机以及黑莓所代表的邮件收发装置。但是智能手机这个概念一经确立，立刻就把原先的手机变成了一种包含工作、社交、娱乐功能在内的移动设备。其中隶属于娱乐部分的手机游戏成为了推广智能手机最为重要的一环，原因则很简单：诺基亚、摩托罗拉满足打电话的需求，黑莓满足商务处理的需求，那么智能手机如果不加强娱乐性，就无法做到突围和升华。

但是，将全世界看惯了二十多寸电脑、四五十寸电视屏幕的人的目光聚焦在一块3寸多的手机上，并不是一件容易的事。平心而论，手机游戏在一开始确实处在一个要画面没画面、要深度没深度的境地，它所有的，只有移动性这么一个独有的标签。

什么是手游的移动性？首先，如果说移动电话完全不是黄宏嘴里“移动电话就要移动着打”的概念，那么手游却还真有点符合“移动着玩”的定义——换句话说，它从一开始就不是给那些想静下心来好好玩一款游戏的玩家准备的，它只是给那些上班、回家路上，公交、地铁或电梯里的人用来消遣无聊时间的。所谓手游的“移动性”就是这种骨子里的东西——游戏时间碎片化、游戏方式简单化、游戏过程分散化。

手游开发者要想从PC、主机嘴里抢食，就只能利用移动性这个标签：不能和PC、主机游戏比画面、拼容量，但谁能每天抱着一台电脑挤公交车？最终手游也确实获利良多，走到今天甚至有声音认为其将取代传统游戏，但不要忘记能让它走到今天的主要还是移动的天赋便利。

天赋

世界上第一款手游当然并非诞生于智能手机平台。1997年，呈现于功能手机诺基亚6110上的鼻祖游戏《贪食蛇》，已经展现出画面简洁、系统简单等特点，这其实就可以归结于手游的移动性。

如果说优秀PC、主机游戏的标准是画面精美、音乐音效出众、游戏系统博大精深等等的话，那么优秀手游的标准则因其移动性而变得完全不一样——画面再精美在手机屏幕上也不能很好体现；音乐音效再出众在地铁车厢里也听不清；游戏系统太过博大精深，玩家却没时间和精力集中研究——迄今为止大约共有3.5亿部手机上预装过《贪食蛇》，是游戏史上传播最广的游戏之一，它的游戏方式简单、目标直接、奖励直观，尽管技术在发展，但这些依然是当今一款成功手游所必须具备的要素。

这是移动性给予手游的第一个先天优势——不用搞烧钱的画面、音效以及复杂系统的“军备竞争”。能让玩家快速进入游戏，迅速明白规则，顺利进行游戏，这更加重要。大大降低的手游制作费用以及技术门槛，所带来的直接后果，就是手游在数量上很快就达到了推广智能手机所必需的要求。

其次，既然叫移动性，那么自然是离不开与手机这个设备的结合。其结果就是——手游直接与智能手机付款相绑定，辅之以游戏小型化带来的低廉价格，很大程度上解决了PC、主机游戏长年未能解决的盗版问题——这就是移动性给手游的第二个优势。

中国国产单机游戏之所以长时间解决不了盗版问题，与原先销售渠道过于单一分不开。不少玩家并非掏不起那几十块钱，而是懒得出门找游戏专卖店买盒装版，更何况这样的专卖店本来就不多。直到今日有了数字版加激活码的销售方式，才让PC端的国产单机游戏缓了一口气，尽管盗版情况依然存在，但数量上已大为减少。

手游一上来就几乎不存在渠道这个问题，几块钱的价格加之在手机上按两下就可以支付的销售方式，让玩家购买手游比买单机游戏激活码还要爽快。即使游戏有很多内付费的道具，价格也都在几块钱左右，大家不知不觉可能就把钱花出去了。这就是前文提到的手游“来钱快”的原因，也正是这个原因，让中国大部分游戏厂商都迅速转投了手游的怀抱，然后每天在微博上炫耀着自己一个月上千万的流水。

归纳起来，移动性作为手游先天优势最佳的表述，就是通过降低制作费用、门槛迅速增加游戏数量，然后通过绑定手机付费的销售方式保证收入，一举将整个行业规模化、正规化。但凡事有利就有弊，手游在享受了移动性给予的先天优势迅速发展起来的同时，逐渐暴露出了一些移动性带来的弊端，这弊端显示了移动性不单是先天优势，更是手游的一种“原罪”，它将长期伴随这个行业，并带来持续的痛苦。

原罪

移动性给手游带来的弊端指的就是前文提到的周期短、用户黏性差。

第一是周期短，反映在市场上，指的就是一款手游的寿命非常短，即便是很成功的手游，玩家最短玩几个小时、中等玩几周、最长玩两三个月就删除了。这直接让游戏厂商陷入了一种“不


▲今年的ChinaJoy除了Showgirls外最火的当属手游



▲各大行业巨擘进入手游行业绝非一时兴起


▲移动性让玩家支付手游费用越来越爽快

能打盹”的状态之中。

周期短原因何在？对比前文提到的先天优势我们很容易得出答案：玩家买游戏是爽快了，但另一面就是删游戏也爽快了——反正手游就几十兆到几百兆大，付费下载的一般也不贵，稍微不好玩我就删掉买别的。这就让手游厂商很难塌下心来做好一款游戏，因为首先时间上就不允许，不快速推出大量游戏，还不够玩家删的；其次就是手游的移动性注定玩家的游戏时间碎片化，做一款“博大精深”的手游几乎毫无必要，只要能打发玩家的空闲时间就可以了。

但是，对一款手游的投入越少、制作越仓促，反过来玩家越容易不感兴趣地删掉，从而陷入了一种恶性循环，出现80%以上的手游不赚钱也就不稀奇了，谁叫手游基数那么多呢？

第二就是用户黏性差的问题，要知道评价一款手游成功与否，最直接的就是看它的下载量。下载量直接决定了一款手游是否成功，因为对于付费手游来说下载量就是收入。但是对于免费游戏加道具收费，或者付费游戏并且道具也收费的手游，情况就不一样了，决定这些手游——这些在国内占绝大多数的手游——成功与否的因素，并不只在于下载数量，更多的在于付费率，在于下载了它们的玩家是否会持续购买付费道具。

这一点上，移动性再次给了致命一击：因着手游的移动性，手游不可能像PC端上的《魔兽世界》那样销售点卡——玩家只是在碎片时间玩玩手游，不可能像玩《魔兽世界》那样几小时几小时的在线，手游要想长期赚钱，就只有付费道具。但因为第一个周期短的弊端，玩家又不可能在同一款手游上持续玩很长时间，那么道具收费中很大的一部分——如能相对长期保值的收费装备——自然也就无从谈起了。事实上，现在很多手游采用的都是通过付费获得的游戏币，来兑换体力、栏位等增值服务，不与核心的装备（或卡牌）发生关系。而这种形式的平均付费率（ARPU）一般是较低的。

就好像一个悖论一样，移动性这个“原罪”带给手游的周期短与用户黏性差相互作用，让手游陷入了文章开始阶段提到的80%不赚钱的怪圈之中。

前路何方？

迄今为止，移动性带来的天赋仍在持续不断地壮大着手游这个行业，而其带来的弊端也仍在折磨着那些赚了钱的手游厂商们，前路当如何？手游行业能否找到既保留先天优势，又去除“原罪”的路呢？

我们看到了一些改变与迹象，比如手游《模拟人生》。它采取了一种与PC端不同的游戏方式，试图最大化移动性的优势并摆脱“原罪”。其最大的变化，就是游戏内不再允许快进（付费也不行），虚拟世界的时间与现实一致，并且关闭游戏后仍内部运行。

说简单一些，就是玩家在《模拟人生》的虚拟世界里的人物，享受同玩家一样的作息时间和生活规律：真实世界是白天，游戏里也是白天；真实世界里玩家吃个西瓜要花3分钟，游戏里也一样。即便玩家夜里关掉手机，游戏世界中在后台运转着，如果玩家3天不进入游戏，那么游戏人物就有可能饿死。

这至少是一种增加用户黏性的好办法，它利用了手游的移动性——因为只有玩家带着手机，才有可能时时关注自己的人物有没有渴死或者饿死。同时，因为时间不可快进以及后台运行机制，玩家才能做到在现实里开会前给自己的虚拟人物一个两小时的任务，然后关掉手机去开会，开完会后再打开手机发现虚拟人物已经完成了任务。这种游戏机制利用移动性增强用户黏性，大大强化了游戏的生命周期。

当然，《模拟人生》是一款大作，我们更期待小型手游也能有这样的创新构思来打破恶性循环。手游市场仍有2、3年的成长期，我们希望这个有着良好开端的行业能够顺利蓬勃的发展下去。



▲最近在中国闹得沸沸扬扬的《植物大战僵尸2》说明手游的收费模式还有很多可改进之处


▲魔兽世界》的点卡模式不适应手游行业



▲统计数据说明今年上半年手游发展极其迅猛


▲乔布斯让手机进入智能时代，娱乐性逐渐占据重要地位



▲手游版的《模拟人生》探索出了一条新路

在手游大爆炸的路口回望



■成都 黑箱

如今的游戏业界，几乎无人不谈“移动游戏”，其发展势头仿若寒武纪生物大爆炸——然而，寒武纪末期，就到了奥陶纪大灭绝。

7月，对学生来说，暑假已经过半；对我国长三角地区的居民来说，炎夏正难熬；而对于一个名为《智龙迷城》（Puzzle & Dragons）的手机游戏来说，则迎来了令人咋舌的1700万下载量。当然，在日本，与靠零售比拼业绩的其他游戏相比，免费下载的手机游戏客户端并不能直观反应一款游戏的吸金能力。不过这次不太一样，开发及运营这款游戏的GungHo公司赚得盆满钵满，。在今年5月14日的下午，Gungho发布公司2013Q1财报之后，其股价出现29%的大幅暴涨，总市值在当天直接超过任天堂的1.539万亿日元，直逼动视暴雪。

让该公司Q1财报交出漂亮成绩单的，正是从2012年2月20日开始运营的《智龙迷城》，尽管数天后股价开始回落，但这个由手机游戏创造出来的“奇迹”，已让全世界游戏从业者都不得不瞩目。

手游时代1.0——键盘+极简

手机、掌机，听上去并无二致，但失之毫厘谬以千里。掌机与电子游戏的渊源由来已久，可是手机与游戏结缘



▲《智龙迷城》创造了让世界游戏业者瞩目的奇迹



▲《智龙迷城》中丰富的可收集卡牌种类，让许多玩家在东京的地铁里坐过站

还是在手机亲民化、迷你化之后。记得十数年前，笔者刚上大一，同学的摩托罗拉手机上有个类似打砖块的游戏，大概类似下图的黑白版。然后还在诺基亚当年的经典款彩屏商务机上玩过一个彩色的横向过关游戏，游戏内容是控制一个小球躲开火焰尖刺等机关到达的目标处。由于当时的软硬件技术所限，游戏仅仅是手机的一个附属功能。但诺基亚在当年也曾经出过一款酷似GBA的手机N-GAGE，当时被评价为具备极高的革新意义。那个时候用手机的实体功能键点得不亦乐乎的我们，可能压根都没有想到会有今天的到来。

随着移动通信的发展，移动网络也渐渐浮现水面，我们逐渐发现手机除了短信和电话之外，也可以作为上网的工具。当智能手机在2007年之后逐渐成为主流，当iOS、Android逐渐取代了塞班，当手机的内存从几十兆扩展到数G……手机桌面上，如雨后春笋一般冒出了无法计数的应用。到后来，手机屏幕越来越大、触摸屏手机成为风潮，我们越来越习惯让自己的生活与手机挂钩，不论是闹钟、工作生活提醒、网页浏览、QQ聊天。虽然只有区区数年，但最终我们发现，一台智能手机基本上能满足生活中常用电子产品的所有功能，甚至许多人回到家连电脑都懒得开，就连聚会也是几个朋友各自对刷手机。

我们的生活，开始与手机如影随形。

手游时代2.0——触摸+排行

手机主导的终端时代，这是手游发展的前提。在这个前提之下，手游的风靡成为一种可能。虽然非常遗憾的是，曾经在这方面较早做出尝试的诺基亚，并没有最终主导手游时代。不过，这一趋势却自然而然地演变成了现实。

记得在4年前的2009年，除了偶尔玩玩手机自带的网球游戏之外对手机游戏一无所知的我，偶然看到了不久后即风靡全国的《愤怒的小鸟》。于是在智能机上折腾一番，发现这正是全触屏智能手机带来的新玩法。小时候玩过的弹弓+策略+一定的物理原理，这样组合起来的游戏足以让不少人玩得意义乐乎。除此之外，由于日益强大的手机上网功能，不论是通过WiFi或是数据流量的传播形式，还可以将自己游戏的数据上传至官方数据库，查询个人排名。此外，智能机操控体验也让跑酷类游戏成为了手机用户们的新宠。比如，左侧右侧折腾手机就能进行操作的的《神庙逃亡》（Temple Run），让参与者在游戏主角一路狂奔中感受一把肾上腺飙升的紧张感。不断向前飞奔，不断收集道具和金币，不断刷新纪录——当然，无数付费的道具也在等待着你。

与此同时，我个人曾经非常沉迷的老游戏“仙剑98版”的移植，更是让我一边在迷宫里到处溜达，一边在客栈里翻箱倒柜。我甚至一度在这个移植版，把进度推进到锁妖塔——这还是在运行不是太顺畅的情况下。好吧，我承认我



▲《愤怒的小鸟》如果用传统手柄、键盘操作，就会少了许多乐趣



▲一代神机诺基亚N-GAGE


▲《扩散性百万亚瑟王》或许是国内首款实打实千万级推广的手游



▲《神庙逃亡》创造了另一个小团队财富神话



▲《智龙迷城》迷宫完成后的奖励界面。国内玩家是不是很眼熟呢？

是真爱粉，但更主要的是，当手机已经可以运行PC级别的游戏时，它意味着什么？

手游时代3.0——轻玩家+卡牌+专业整合

今年上半年，一款名为《我叫MT online》的国产手机游戏的面世，掀起了国内手游界的一轮话题。这部由魔兽衍生而来的3D动画《我叫MT》发展出的手机游戏，火爆程度完全超出预期，并直接一度导致客服不足、服务滞后等各种问题。尽管如此，国内不少手机用户还是通过它感受到手机卡牌游戏的乐趣。

客观来说，《我叫MT online》的火爆首先与题材不无关系。有《魔兽世界》玩家的基数存在，不论评价是正面还是负面，它对市场来说都不会太陌生。此外，游戏方式也被简化——与《智龙迷城》相比，虽然《我叫MT online》仍有一定策略要素，但基本可以无脑操作，不用一直在较为紧张的情绪下进行游戏，这有利于扩大游戏受众面。作为国产手游，其付费机制的运作和国内各类土豪的消费能力，也让业内为手机游戏玩家的消费力而心动。

无独有偶，另外一款卡牌游戏《大掌门》则是依靠盛行已久的武侠文化作为依托，满足了不少人对传说中的各式英雄美人的收集欲望。但说到影响力，下半年以来这一条似乎才是方兴未艾——盛大与Square Enix结缘，着手在国内运营《扩散性百万亚瑟王》。自6月28日开服以来，各种活动层出不穷，似乎正是为了抢一波暑期消费潮。“亚瑟王”同样也是有着抽奖要素和收集的卡牌游戏。只不过与以上两款国内自制游戏不同的是，除了来自国外之外，开发和运营属于强强联手，专业性显得更加优化一些。

4.0？

以上笔者与大家一起，回顾了一下手机游戏十余年来的发展过程，其发展势头之迅猛，让不少厂商及创业者纷纷跟进，都希望在这一波浪潮中能够抢至少一些肉渣。与PC游戏或家用机游戏相比，手机游戏对资源的需求相对较低，毕竟手机用户基数庞大，以传统视角看，真正能称之为“玩家”的人并不是主流，但他们的消费能力可一点儿也不低。对于这样一群泛玩家或者轻玩家来说，手机游戏存在的重要意义是为他们提供茶余饭后或者等车时的一种消遣。

因此，对时间不挑剔的游戏类型成为了针对这群客户的首选——对很多厂商来说，一款手游得选择好游戏模式（很多小厂几乎是在套模板），做好美工、音乐以及适当的文案，而对程序的要求则降到了最低，在开发上极少出现动辄数百人团队、甚至需要外包的情况。就以《智龙迷城》为例，最早其开发团队仅有4个人，已经可以包办游戏开发。打造完一款游戏，甚至只需要几周时间，最重要的是回归到对客户的定位以及游戏玩法上。比起大作们的华丽CG、复杂建模、长篇剧情，手游往往只需占用碎片时间，就能酣畅淋漓地来一场有对抗、有互动的游戏之旅——在不少传统3A大作叫好不叫座的当下，这似乎有些讽刺。

不过，看到手游低成本高收益曙光的公司，绝不止SE一家。就在日本国内，除了索尼和任天堂暂时在手游大战中未有太大动作，依旧监守家用机掌机传统阵地之外，其他软件开发商如世嘉、卡普空等，纷纷推出各式手机游戏，颇有种一窝蜂的势头。然而，尽管近两年新手有层出不穷，但由于游戏模式的相近（不是卡牌就是跑酷）和运营模式的类似（不是抽奖就是付费道具），让玩家几乎觉得山寨成风。

当然，传统大厂也有保持优良作风的，比如暴雪就推出了一款名为《炉石传说》的PC/iOS双平台游戏。根据演示视频看来，虽然是卡牌，但可能在玩法和规则上更接近万智牌，对于我这样的小白来说，虽然只能表示“哇虽然不明白是什么但是感觉好厉害的样子”，但至少和抽卡抽到吐、战斗可以完全无脑的体验有所区别——这也算是业界良心的体现了。

在这里，笔者不禁开始憧憬，手游4.0时代是什么？还会是之前那3种玩法么？手游的次世代，将由天才设计师开启，还是随着移动科技的发展，自然迈进？好在年轻的人们等得起，在这场娱乐、科技以及资本的盛宴中，就让我们拭目以待吧。



▲SEGA手游《锁链纪年》，这是日本传统游戏商寻求突破的诸多代表之一



▲《炉石传说》是否会具有预期之外的开创性呢？



真人游戏

这是6年前的一份策划案，我很遗憾它最终躲藏在硬盘的一个小小的角落中。这其实是真正想要的读编往来，当年流产的原因很多，其中技术原因不能不说是其中之一，在今天智能手机普及的日子里这些也许都不是问题，在转身与旋转中，你渴望参加到这样的活动中么？请关注我们的微博调查，也许你的支持会使它成为我们转身中最先实现的项目。

“真实游戏”的出发点是，通过手机短信、电子邮件、网站等信息途径传递游戏信息，游戏者在真实生活中接收这些信息，同时根据这些信息的指导在真实生活寻找线索，完成游戏。

游戏者扮演一名身负秘密使命的人员，调查一个个诸如外星人、吸血鬼等非自然谜团，游戏会通过各种通讯手段指导游戏者的行动，游戏者需要在指定的网站获取信息并分析信息中隐藏的线索，甚至还需要购买一瓶饮料，试图分析出敌人在饮料瓶上隐藏的信息。

当游戏者成功的完成任务后，系统会根据完成任务时间的长短给予游戏者积分奖励，累积一定积分后，游戏者可以得到相应的物品奖励。”

DAY 1

游戏者进入网站

欢迎您，很高兴您报名参加这次测试。许多人都希望保卫地球，和那些邪恶的外星生物战斗，但很少有人能够通过我们的测试。

只有通过测试的报名者才能够获得我们的承认，我们将通过布置任务的方式评估您的逻辑能力、分析能力及行动能力等相关指标，如果您能够通过我们的测试任务，您就将成为我们中的一员。

同意回馈

欢迎您的加入，您的编号是030000，密码是123456。

请您尽快登录我们的网站，输入您的编号和密码并登记您的相关资料，请不要把您的编号和密码告诉任何人，这是绝密的。

网站的地址是www.11111.com。

再次重申，请不要把这个网站的地址以及您的编号和密码告诉任何人，请在牢记相关资料后删除这条信息。

游戏者登入网站

登入编号和密码后，展开新页面。

玩家进行登记，包括真实姓名、年龄、性别、移动电话、E-mail地址（如有条件可提供统一后缀邮箱地址）。

游戏者登记完毕，点击确认

您已经完成了登记，现在，准备接受您的测试。

检查您的电子邮箱，相关的任务简报会在24小时之内发送到您的邮箱中，如果有任何问题，请给这个邮箱来信，请注意，我们不会为您提供有关任务线索的解答，这件事情需要你自己来完成。

请不要把这个网站透露给任何人，即使是你的至亲或好友，假如你要离开电脑，请关闭这个网站。

DAY 2

系统统计新登记游戏者，并发送信件至相关邮箱

在人类社会中有许多外星生命，他们隐蔽在世界各地，外表和人类别无二致，他们来到地球的目的各不相同，有些是观光、有些是猎奇，而有些可能给我们带来许多麻烦。

我们在相当长的一段时间内致力于与这些外星生命接触，了解他们的需要并监视管理他们在地球上的行动，通常来说，这些外星生物在地球上的一举一动都在我们的掌控之下。

大部分外星生物的目的是友善的，但除此之外，我们仍有许多敌人，我们的主要使命就是找到并消灭这些敌人，保护整个人类社会。

作为一名新加入的成员，你需要



通过我们的测试才能证明自己的能力，正如前面所说的，我们会提供给你一个任务的外围部分，因此，从某种意义上来说，从现在开始，你已经进入实战阶段了，我们希望你能够打起精神完成这个任务。

以下是任务的简报部分：

我们已经有足够的证据表明，一名外星间谍劫持了美国宇航局的两名工程师，我们不知道这两名工程师现况如何。

这名外星间谍大约在10个月前潜入地球，3个月前我们失去了它的信息。1个月前，我们得到了消息说他们准备对美国宇航局下手，但我们的反映有点慢，就在3天前，它袭击了美国宇航局的研究大楼，除了劫持了两名带领研究小组的核心工程师之外，还将实验室内的相关数据全部毁坏了。

但我们并未发现被劫持的工程师尸体，他们身上的追踪模块被当时取下并摧毁，我们的人在实验室的地板上发现了追踪模块的碎片，从这一点上分析，这两名工程师也许仍然活着。

同时，我们另一组队员的调查结果显示，这名外星间谍似乎通过一个论坛和他的同伙联系，我们不知道他有几个同谍，也不知道他们的下一步目的是什么，我们现在手头只有这些线索，到那个论坛看看，看能找到些什么。

由于安全原因，我们不能在信件中告之该地址，登录我们的网站，在信息栏中向我们发送内容为“阶段1完成”的信息，我们会给你人员相关资料和论坛地址。

游戏者前往网站，发送“阶段1完成”的信息

系统根据该信息自动回复。

论坛的地址是:www.222222.com

人员相关资料：

雷萨耶夫，男、56岁，乌克兰人。1982年加入，目前带领一个14人的小组进行液体火箭涡轮泵方面课题研究。

卡森博特，男，48岁，美国人。1988年加入，目前带领一个22人小组进行低温液体火箭发动机循环预冷方面课题研究。





您可以通过网站内的信息系统向我们回报，此外，我们也会通过网站或短信息及时向你通报事态进展。

游戏者前往www.222222.com

这是一个天文爱好者的论坛，论坛上的东西很少，只有两屏，大部分是一些天文照片和天文知识普及内容。一个名字叫“KATNYR”的人在论坛里发了一篇文章，内容是一组数字。

QEFVGHVBU35MOJNTNNHMDOBMNHLL,TSD

WMCNBRYSGGCBMERGTETSTFXFWURIVNBD

C W B S D Y S B N C . ERYQWTXVBNIIGJKHIKDNHG

ERWNNKLIFSDASDXGVBHHJHUYOILMNEWS.

C C D . S G G H G Y U U Y I J K , YWYDBBTYVGVASFXI

QORYAYCBFGSFZVDY478CH3IODPRTMNFHD/

5FFCHAJUNJKIUOFQWYXNRGZFGCVBVEWIO

下面有两篇回复：

第一篇回复：请耐心等待。

第二篇回复：DDICN。

DAY 3

上午8点

系统发送短信至游戏者手机

我们的目的被对手得知了，一个新手在论坛上留下了自己的痕迹，他们改变了联系方法，任务目标更改，等待进一步通知。

下午2点

系统发送短信至游戏者手机

正如上午通报的内容那样，我们的行动被敌方发现了，请不要试图在网站上发言，我们已经关闭了论坛的登记系统，我们会把相关的简报发送到你的信箱。

下午2点10分

发送信件至相关邮箱

一名新申请加入的成员卤莽的在论坛上留下了自己的痕迹，他竟然在论坛上注册了一个姓名并试图回复那篇文章，实际上，我们后来的调查显示，那个论坛的管理员就是孟菲斯的同伙，他们始终在监控着这个论坛。不管怎么说，这条线索已经失效了。我们已经接管了这个论坛并持续监视访问者，但不管怎么说，我们出师不利。

我们的数据分析人员正在分析得到的数据，它不同于我们之前所知的密码，他们认为可以在48小时内破解这组密码。

……

……

……



大软微博话题

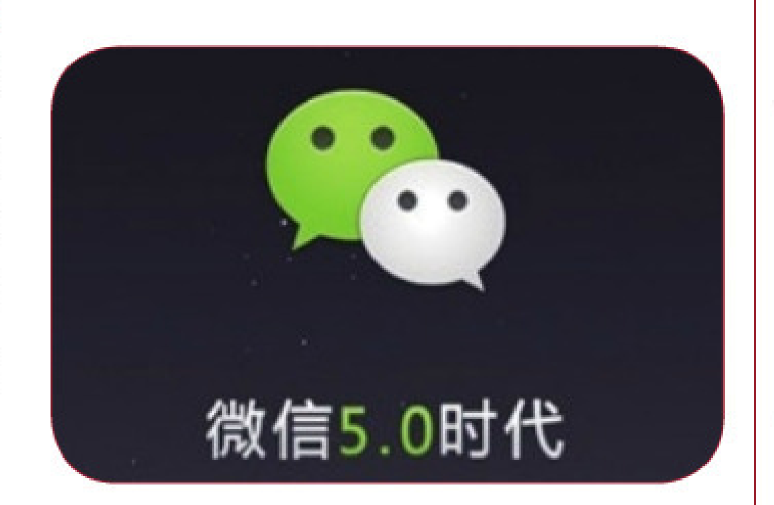
9月份已经过去了一半，眼看十一长假即将来临，有没有开始为这个假期做一些小小的安排？读书、会友、郊游、充电、睡觉、发呆、狂吃……不妨来和我们唠唠家常。http://weibo.com/Popsoft、http://t.qq.com/Popsoft 期待留下你的脚印！

本期应用话题：#大软话题#你是否已经开始在新版微信上“打飞机”“爱消除”？你用过新版微信上的语音输入转文字功能吗？或者，你是否用微信5.0来完成听音乐、看视频、买东西、扫条码等等等等等等等一系列新功能？面对这样的功能巨无霸软件，你是觉得更方便，还是觉得有一丝丝的不安？来说说你的看法！

被包养的世界：Windows Phone版本还停留在4.1，想让手指疼都没机会……|| **海参崴渔夫：**手指疼，真的。

泥煤yoooo：腾讯一条龙式服务简直是懒人的福音……

JoshVietti视频推送：虽然微信几乎囊括了所有安卓的必备软件，但依旧不能取代它们。其实根本没什么好担心的，除非腾讯把微信做成一个安卓系统。



纵天尘：所以现在开始用易信吧，寡头总比垄断好。

小白直膝箭：很不安，下一个软件相当于下了一大堆软件，而且很多功能我用不到的！

MANU俊俊从今以后不休息：这是在作死么？腾讯的后续发展计划难道是要做一个腾讯版手机操作系统？？[鄙视]

ygrdcd：不安，偏离本质的东西用起来不放心，而且这完全是捆绑安装，手机空间被大量不需要的东西所占据。

永远二不叽叽：其实拿它主要还是语音聊天，买东西、看视频的话还是用其他应用。

专扁缕仔：只玩网游和大型单机的宅男路过，微信只是拿来看看新闻和好友动态，跟朋友聊聊天而已。

大洋之彼：过于巨大的腾讯，带来的只会是死海般的局面，我们需要的不是垄断市场，而是鱼虾共存的汪洋。

个性昵称：本人穷，到现在也没用上安卓机，更别说什么微信了。比起这个，手机上还是浏览器用的时间长。

本期游戏话题：#大软话题#良苦用心”的《植物大战僵尸2》一上架就引发了国内玩家的吐槽与不满，大幅增加的游戏难度、昂贵的收费道具以及种种想方设法让你内购的设计。如果把“良心”的海外版放到国内来卖，是否“叫好又叫座”呢？你又是怎么看“免费下载＋应用内付费”模式？还想吐槽游戏的哪些方面呢？

海参崴渔夫：中国式叫好又叫座的关键在于——满足最广大游戏群众的需求。至于“最广大”是怎样的群体，就见仁见智了……

JoshVietti视频推送：我也认为没有什么“中国式”。“ZvP2”的这一做法明显是在抄袭国产手机游戏的各种内购收费模式，然而做的效果并不好。老外可能自信满满地以为这样可以更贴近国内玩家，却把口碑良好的“ZvP”给做成了像国内网游一样，披着免费的外衣在乱收费游戏。这一是对中国的误解，二是对国内玩家的不尊重。



TianStock田田：其实国内版就是改得更有动力，目标性更强了……例如原来打通之后攒星星是纯属挑战自我的行为，现在则把解锁植物当成奖励；所有植物理论上都能不停地玩来解锁，让人刷起来更起劲儿了～和海外版相比，星星解锁植物这个设计过于恶劣，破坏了游戏感受，如果能换个其他不太影响游戏感受的奖励会更好吧。

老咸鱼Agony：《植物大战僵尸2》在前作广济天下之后选择是……再大赚一笔。中国式叫好又卖座，我觉得大概就是软妹币玩家和普通玩家都能自得其乐。

昔日的精灵：中国人一贯占便宜的作风，只会在“免费”上吃亏。世间万物都可以明码标价的，更何况这是一款商业化公司出品的游戏呢？

devil：EA这是指望捞一票就走的节奏，不过这也是没办法的办法，毕竟中国单机游戏的盈利期就那一个月，破解率太高了，所以国产游戏都看明白了自己的生路，很少做单机，全部做网游。

编辑部的故事 月饼奇谈

■漫画作者 NInia















软盘生活

亚马逊Kindle Paperwhite上手3天使用感受

软粉 临流问月

Kindle Paperwhite是一部从配置到功能都很简单的电子书平板，我们最关心的硬件参数是：6英寸E-Ink电子墨水屏幕，1.25GB用户存储空间，以及在关闭WiFi后大约25小时的续航时间。

作为一款电纸书产品，屏幕无疑是Kindle Paperwhite的最大看点。电子墨水屏幕在观赏时极为舒适，阅读体验十分健康。这得益于1024×768的高分辨率屏幕，文本显示清晰，完全没有iPad Mini（7.9英寸，1024×768）上字体毛刺和发虚的现象。值得一提的是，16阶灰度显示屏用来展示高分辨率图片也非常出色。

E-Ink屏幕的主要缺陷是反应速度较慢，翻页延迟感糟糕（需要近1秒的时间）。屏幕变幻就像汤姆·里德尔的日记本一样，墨水以飞快的速度在屏幕上消失，之后再次浮现出新的文字；每翻几页就会进行全屏刷新——屏幕变黑，文字又会从一片漆黑中凸显出来。有些人认为这种阅读体验非常有趣，有些人则无法忍受，能否适应则取决于读者的阅读速度。

Kindle Paperwhite的屏幕采用了类似磨砂的材质，在不影响文本清晰度的前提下减少了反光现象，同时还让触摸手感更加接近实体书。这样的设计也终结了Kindle Paperwhite是否需要贴膜这一在其他电子设备上纠缠不休的“哲学”话题。此外，新一代设备引入的背光灯或多或少也引来了一些争论。个人认为，如果不是刻意观察，几乎不会注意到屏幕下方布光不均的现象。在强光源下，背光灯拥有的高亮度也能让屏幕文字清晰显现；而无法关闭背光灯所带来的缺陷也是显而易见：E-Ink屏幕在静止状态下不耗电的传奇被终结了。

Kindle Paperwhite的背面采用了类肤材质，虽然它经常藏匿在保护套里不为人知。屏幕正下方唯一的机身按钮用来点亮





或者关闭屏幕，长按12秒便可以关机。产品包装中仅附赠了一条数据线，充电需要连接电脑USB。不过根据网友反馈，使用iPhone等手机电源适配器即可正常充电。若有原装强迫症或者担心机器会爆炸的同学，可以选择花149元在亚马逊官网购买原装电源适配器。Kindle Paperwhite除了可以在泡面时当作碗盖之外，最主要的用途还是阅读，下面就来说说本人的阅读体验。

亚马逊网站最初就是一家网络书店，他们对于读者心理的把握可谓恰到好处。Kindle电子书籍的定价仅仅是纸质书的几分之一甚至几十分之一，除了一些经典名著可以免费阅读以外，很多畅销书和专业书的价格都在三五元上下，很少会超过20元。每天或每周还会推出限免特价书以及打折活动，非常吸引读者。

此外，我们也可以手动将其他书籍导入到Kindle中阅读（推荐工具Calibre）。需要注意的是，手动导入的书籍无论是字体、排版还是目录，都远没有Kindle商店中提供的正版书来得优质。两者的差距大概相当于一个刚毕业的程序猿和一个入行十年的程序媛写出的C++代码一般。

同时，亚马逊还提供了Windows、Mac OS X、iOS以及

Android等多平台的APP客户端，让Kindle软件和设备之间的同步功能变得激动人心。比如上午在Kindle Paperwhite上阅读《三国演义》看到了落凤坡庞统殒命，中午出门吃饭在饭桌上使用Kindle手机软件，就可以继续刚才的进度看张飞义释严颜。吃完饭回到房间，Kindle Paperwhite已经通过WiFi同步了阅读进度，再次打开《三国演义》的时候已经是马超投降刘备了。

最后还有一些地方需要提及：

1. Kindle Paperwhite对于大型PDF文档支持较差，经常会出现反应缓慢，提示内存不足，甚至自动重启。

2. 越狱后的Kindle Paperwhite可以自由地更换屏保图片、安装各种拓展，但是也会增加系统的不稳定性和耗电量。如果你并非Geek，仅仅把它当做电纸书使用，强烈不推荐越狱。

3. 更换字体无须越狱，操作也较为简单。但我尚未找到比默认的宋体更合适的阅读字体。

4. Kindle Paperwhite不是iPad、不能上QQ、不能拍照、不能玩游戏，仅有的浏览器工具比较简陋。

快评



我认为语音输入技术只是一种过渡产品，应用范围还是比较有限。等到电子和生物领域再次出现质的飞跃之时，脑电波输入之类的科技才能真正改变世界！

网友 喵星人

世界：这位读者的美好幻想虽然听上去有些不可思议，但是我们相信凭借人类的智慧一定可以做到！所以现在赶快做作业去（笑）！你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我，也可以来信寄到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，或者发送Email到：wuyu@popsoft.com.cn，在腾讯以及新浪微博中“@大众软件果然棒”也可以哦！登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。

林晓在线

林晓：最近大软的专题在讲语音输入，虽然输入法不算新东西，但优秀的产品却可以大揽人气。微信之所以能打败短信，原因之一我看就是因为有语音输入功能。人的天性总是好逸恶劳，能动口就不动手，我身边拿着手机自言自语的人正在成几何级数增长。这恐怕会给汉语言推广专家增加新的难题：以后别说是写汉字的人了，就是认汉字的人都会少一大块儿。为啥？发短消息的人少了呗！不过文化的生命力是顽强的，最近我们全家都爱看的《汉字英雄》这个节目，就能说明这一点。什么？你不知道这档节目？还在为挑选十几个电台的音乐选秀节目伤脑筋？你落伍了，真人娱乐秀歌舞的热闹劲儿已经过去，现在是考积累、文化和内涵的时代了，赶紧的，去找找《汉字英雄》吧。

在硬盘中发现一篇旧文章，写的是电脑网络游戏三位一体的生活对我们人类思想方式的影响，主题很大，很有意义，因此把它拿出来根据今天时代的新发展重新修改。文章有点长，一段一段给大家看，并且欢迎讨论。

比特空间的生存——电脑、网络、游戏与科幻小说（一）

北京 凌晨

开始像一场兴奋的狂欢

当印度洋的海水以千军万马之势扑向东南亚宁静美丽海滩的时刻，很多人以为自己是在经历科幻电影中的场面，忘记了这是真正的能杀死人的海啸。在科幻电影中，电脑用0与1的代码无数次拼凑出的假以乱真的幻像：海啸、地震、雪崩、火山爆发，甚至彗星撞地球。

2000年前夕，人们很担心“千年虫”会使整个电脑系统瘫痪，那样的话就意味着飞机滞留在机场，城市交通混乱，大规模停电，大型企业的生产线成了摆设……甚至连天气预报都无法完成。而现在，仅仅是一个通讯产品微信不能正常使用，便造成了从北京到广州的几百万微信用户忐忑不安了一个上午。电脑已经从我们眼前隐形，网络主宰了生活，人们在网络上购买的产品，甚至已经包括油盐酱醋这种楼下杂货店就能购买的生活必需品。

世界上第一台电脑ENIAC诞生于1946年2月14日，是科学工作者送给全世界的奇妙的情人节礼物。虽然ENIAC诞生的任务仅仅是为了计算炮弹弹道，但它为人类生存的比特空间奠定了第一块基石。这个宝贝使用了18 800个真空管，占地170平方米，重

30吨（大约是六只成年大象的体重总和），每秒可进行5000次加法运算。59年后的今天，一台只有几公斤重的普通个人电脑的运行速度就达到了ENIAC的几千万倍。

在这67年间，电脑从一个庞然大物变得小巧灵便，从军方专用设备发展为深入社会生活方方面面的数据处理和控制系统，其成长的迅速程度让人措手不及。甚至总是超越时代思考问题的科幻作家们，在很长时间中都没有给予电脑足够的重视。有好多年，科幻作家对电脑的关心局限于电脑的智力水平是不是会超过人脑并创造一个终极的完美社会。在阿瑟·克拉克的《2001太空历险记》中，控制飞船的电脑哈尔因为思维混乱而频频谋杀宇航员，制造了一个电脑幻想史上的噩梦。

至于电脑建造起来的比特数字信息空间，则到了初具雏形的时候才被科幻作家们发现其重要性。此时已经是1984年，网络与电子游戏早就问世，并且正以星火燎原之势蔓延开去。一批不仅仅是职业兴趣，更是在生活与精神两个领域依赖于电脑的青年成长起来。他们才华横溢，思维更活跃更具有对传统秩序的挑战性，他们追求高效率、信息共享和更公正平等的社会。这些青年初步显露出迥异于主流与传统文化的亚文化特质。

美国作家威廉·吉布森敏锐地感受到了这种亚文化，并用他的科幻小说《神经漫游者》来描述新科技可能为世界带来的变革与冲击：“仿真刺激”技术和“皮肤电极”装置，让人们的精神可以植入虚拟的网络世界当中。人可以自由游走于真实世界、虚拟世界和另一个人的感官世界之间，而不必在现实生活中跨出任何一步。

《神经漫游者》给还不熟悉网络与虚拟现实的人们带来了异常新鲜刺激的感受。“这仅仅是小说家的虚构吧。”阅读者常常发出这样的感叹，“这种社会是不会存在的。”但是到了二十世纪90年代，随着技术跳跃式的进步，网络、电子游戏大规模发展，人们越来越真切地感到，身处一个像《神经漫游者》中那样的世界仅仅只是时间问题。《神经漫游者》的电影不久就要上市，会令更多的人开始思考电子亚文化的意义。（未完）



软盘涂鸦

小情绪

软粉　纳兰云溪

我还站在雨里，任由时间侵蚀，而八月的天空，则在雨滴下彰显着它的纯净与透明。

怀念阳光，又或是怀念曾今的校园生涯，怀念那些清风中夹杂着淡淡书香的日子。荏苒过后，再度拾起笔尖，同样的油墨书香里，却再也找不到遗失的悸动与情愫。我到底把青春丢在了哪里？我又到底把梦想埋葬在何方？

不知道为什么哭泣，突然地就在天空与山岚夹杂着的朦胧中低声哭泣着。或许因为这是属于我的朦胧，一个没有旁人的世界，而那些在耳畔与眼眸前勾勒的嘈杂，不过是若有似无的微微，细品之，若隔世。



一个人的世界，也就再没了那么多或这或那的顾虑。可以放开心扉与天空大声对话，可以轻轻怯怯与自己私语。痛苦的、悲伤的、快乐的、惆怅的，所有或好或坏或有或无的心情都可以在这里释放，没有旁人，仅仅是为自己歌唱，把那些消逝得再也无法找回的曾经，把痛苦得近在咫尺的未来，一遍一遍地说给自己听。

没有起因，也没有结局，那种被称之为伤感的小情绪，就这样在不经意间靠近、远离，擦肩而过之后，留下片片织羽，凋零在八月的某个角落，凋零在记忆的某一天。

照片故事

世界： 本期读编往来的新版块“照片故事”请的是一位在厦门土生土长的美丽女孩儿——落绪纷飞，同时她也是大软地地道道的忠实读者。爱好旅游和摄影的她利用小米手机在旅途中抓拍到了许许多多令人难忘、富有感触的瞬间。

同时也欢迎各位读者向我们投稿，把你在生活中、旅行中用手机拍下的照片，通过微博“@大众软件果然棒”或者电子邮件Wuyu@popsoft.com.cn发送给我们，并附上拍摄地点、手机型号以及200字以内的介绍。期待的你的摄影作品在杂志中出现哦！







照片一
地点：厦门·某报刊亭

新领导班子换届，每份杂志选取的角度都不一样。《Vista看世界》重视回顾，封面上的温总理“希望人民把自己忘记”；《博客天下》则更重视迎新，了解刚上任总理的新方向。偶然在报刊亭看到两张醒目的海报，同一个姿势和表情，似乎都在向支持他们的人民致意，有一种继往开来的味道。

照片二
地点：厦门·第三中学

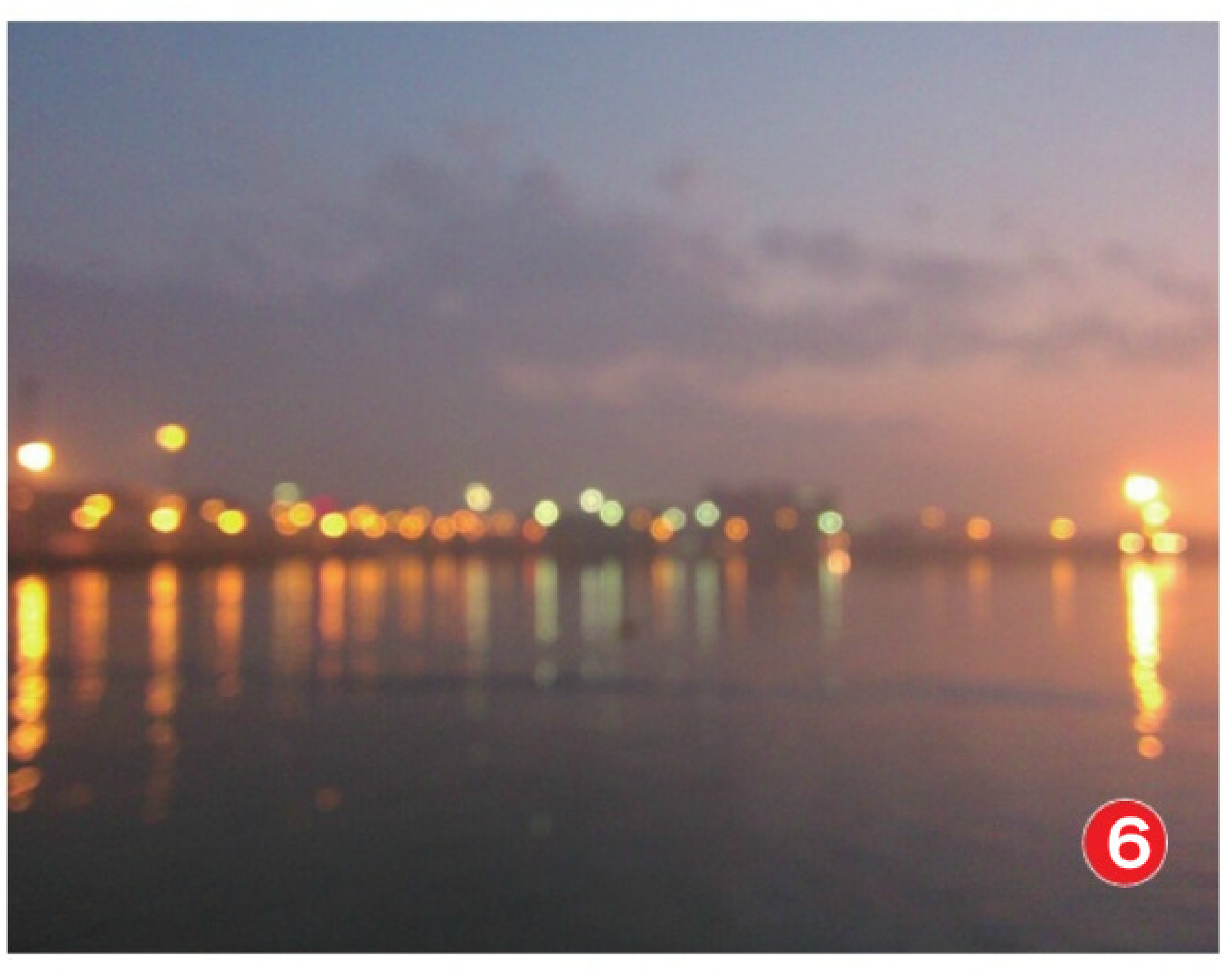
中学的考场门口看到了一面“仪容清俊，神采奕奕”的牌子。挺佩服该学校的想法，比起“奋发图强，埋头苦读”，学校更注重的是学生进校的精神状态。青春时代不该充满着死气沉沉的回忆，不管将来是否有出息，都不要给自己留下遗憾。

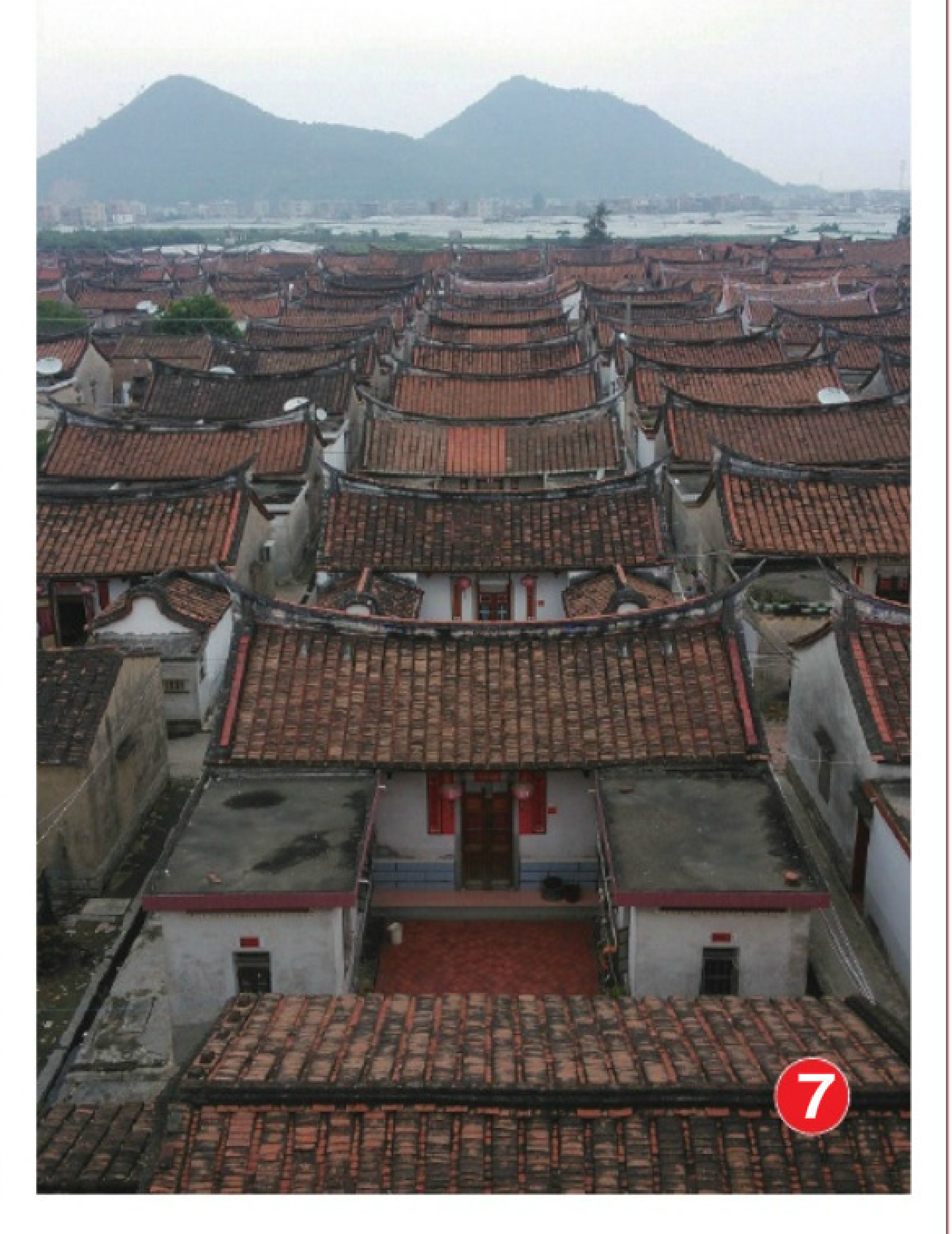
照片三
地点：厦门·琥珀书店

在琥珀书店的书架上看到了一台旧式机械单反相机，和这家书店的气质相辅相成。琥珀书店是厦大附近沿街的一家简小店面，对面是一排旧式骑楼，拢着一片老厦门的旧渔港风景。这里与其说是书店，更像一家别有情调的咖啡馆，下午到这里，喝着茶，看会书，是个挺不错的选择。









照片四

地点：厦门·溪岸路

现在配钥匙这个行当似乎不大好做，所以除了正职还得经营一些副业，比如加工粉碎各种五谷杂粮和药材等等，牌子大得都有些喧宾夺主。这几十年经验丰富的老师傅似乎还不乏幽默，旁边的 “行人白天巷内有椅坐” 萌点颇多。走累了闲下来都可以在这里坐一坐，跟周围邻里聊聊天，好不惬意。

照片五

地点：柬埔寨暹粒·小吴哥日出

古迹新日是柬埔寨的一大著名美景。太阳出来之前天色很暗，即使阳光初现，周围的感光度还是很低。单反相机此时会失去应有的作用，手机却可以轻松记录下日出前的美景，不需要三脚架也可以拍摄出美丽的画面。

照片六

地点：厦门·码头大排档

某天到厦门港码头的一家海鲜大排档吃饭，用手机拍下了对岸朦胧的灯光，和在海上星星点点的倒影。POCO相机的模糊对焦功能确实不错，甚至可以媲美单反营造出来的效果。虽说周边环境并不是太好，但从照片上看，距离产生了美，此话一点不假。

照片七

地点：漳州·闽南第一村

在闽南第一村宁静的小村庄里，没有都市的喧嚣，没有林立的高楼，迷宫式的六十多座古厝，坐向形态大小近乎一致，拿尺子丈量不差分毫。这里是一片值得骄傲未经开发纯天然的世外桃源，站在高处用手机拍整齐规矩的建筑群景，感叹古时候劳动人民的智慧，不同凡响。

热门软硬件TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》软件关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	QQ2013	2167
2	快播	2105
3	迅雷	2065
4	驱动精灵	2019
5	暴风影音5	2006
6	阿里旺旺2013	1988
7	Adobe Photoshop	1842
8	YY语音	1812
9	PPTV网络电视	1796
10	搜狗浏览器	1764



数据来源：

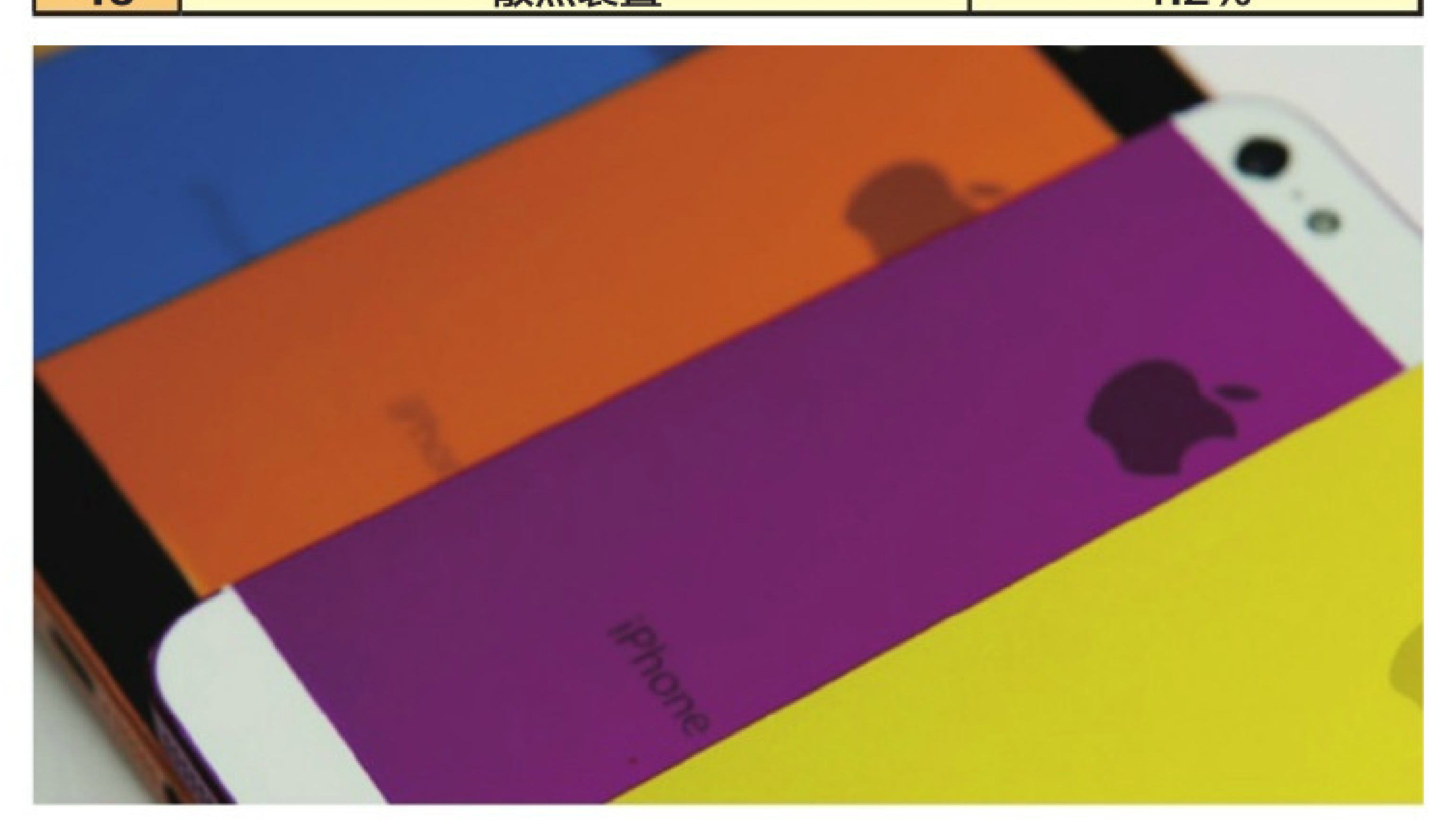
《大众软件》读者投票·2013年8月

编辑点评：

最近QQ2013 SP1正式版悄然发布，新增了群视频屏幕分享、QQ数据线“无线”传输、离线文件管理器等功能，并提升了消息读写性能以及群视频画质等方面。不过笔者相信对于大多数QQ用户来说，升级版本似乎早已失去了动力，身边很多人还在用过时的TM 2009或者QQ 2012等版本，而且会一直用到软件停止服务的那一天。“只要能登录能聊天，何必还要花时间下载安装升级程序呢？”

与此相反的是，手机端APP只要一提示更新，大部分用户都很乐意在第一时间升级，享受新功能带给我们的新乐趣。不用发愁去哪家网站下载，不用挣扎到底是使用绿色版还是安装版，也不用担心安装过程中是否会遇到流氓程序，整个下载和安装过程都无需操心，这是很多桌面程序所无法比拟的。渐渐地你会发现，你已经失去了“鼓捣”电脑软件的情绪与耐心。

《大众软件》硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	下一代游戏主机（PS4、XBOX720）	12.7%
2	Intel Haswell处理器	10.2%
3	游戏型高性能笔记本	9.3%
4	NVIDIA 7系列显卡	8.3%
5	诺基亚新一代Windows Phone手机	6.3%
6	iPhone 5s/6	6.0%
7	固态硬盘SSD	5.4%
8	AMD Radeon HD 8000系列显卡	4.9%
9	Windows Phone 8手机	4.4%
10	散热装置	4.2%



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年8月

编辑点评：

最近关于iPhone 5S的传言和爆料着实不少，首先是很多消息人士都指出iPhone 5S将支持指纹识别，而这个识别器最主要的功能就是轻松解锁设备，将它用于未来的移动支付也不是没有可能。此外iPhone 5S还很有可能推出金色外壳，不仅让人认为这是又一次迎合中国消费者的举动。难道是只是金色背盖那么简单吗？如果机身本身含有黄金的话，那么广大的果粉恐怕又要为之疯狂了。另一项比较大的升级便是摄像头，很多传闻都认为新的iPhone 5S摄像头将配有双LED闪光灯，光圈也达到了f/2.0，这让手机在光线较暗的环境下表现得不会特别糟糕。其他的传闻还有A7芯片、128GB版本、NFC支持以及不变的售价。

苹果新产品发布会将极有可能在9月20日举行，上述“谣言”是否准确，让我们拭目以待。

热门手机应用TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

App Store中国软件下载榜（iPhone）		
排名	付费版	免费版
1	AA Ringtone Maker Pro	易信
2	Phone Numbers Reverse Search Location	超级变声器
3	Downloader For Play Pros	Who Calls Me?
4	Color Message Text Pros	PPS影音
5	新概念英语2013	WeChat
6	九宫格输入法	Sex Life
7	高德导航HD	Pano Wallpapers
8	1024草榴播放器	百度视频
9	Perfect Contact+	腾讯新闻
10	随手记专业版	安全卫士-360° 手机管家



数据来源：

App Annie·2013年8月21日

编辑点评：

看到8月这份榜单，你有什么想吐槽的吗？没错，1024，你懂的！该网站“新手上路”级别的会员，每隔1024秒才可以发贴或者回复一次（约为17分钟），因为时间间隔较长，所以新手们每次发帖会特别慎重；另外“1024”还有“1GB”意思，与中文的“一级棒”谐音，是对发贴人的肯定。渐渐地，以“1024”作为回复内容的贴子开始在其他地方流行起来，并成为了一种国内论坛的特殊文化现象。

直到某一天，这家网站推出了iOS客户端并在软件商店公开销售时，你是不是觉得这一幕有些似曾相识？好像是国内某APP的强力的进化版，更加进击，更加直接，再次挑战那些底线。

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	微信	易信
2	QQ2013	图吧导航
3	360手机卫士	百度魔拍
4	UC浏览器	微软Office
5	天天动听	X相机
6	QQ空间	Boomerang邮箱
7	搜狗手机输入法	薇蜜
8	百度视频	MODEL+
9	墨迹天气	靠近
10	酷狗音乐	蜂鸟社区



数据来源：

Appchina应用汇·2013年8月

编辑点评：

面对微信的极速成长，越来越多传统行业的大佬们坐不住了，前段时间闹得沸沸扬扬的微信收费风波，足见对这类OTT及时语音通讯APP的冲击力有多么大！这不，中国电信首先坐不住了，他们在8月19日联合网易推出了移动通讯产品“易信”。相比微信，易信更是多出了非常诱人的跨网免费短信、免费留言、免费流量功能。

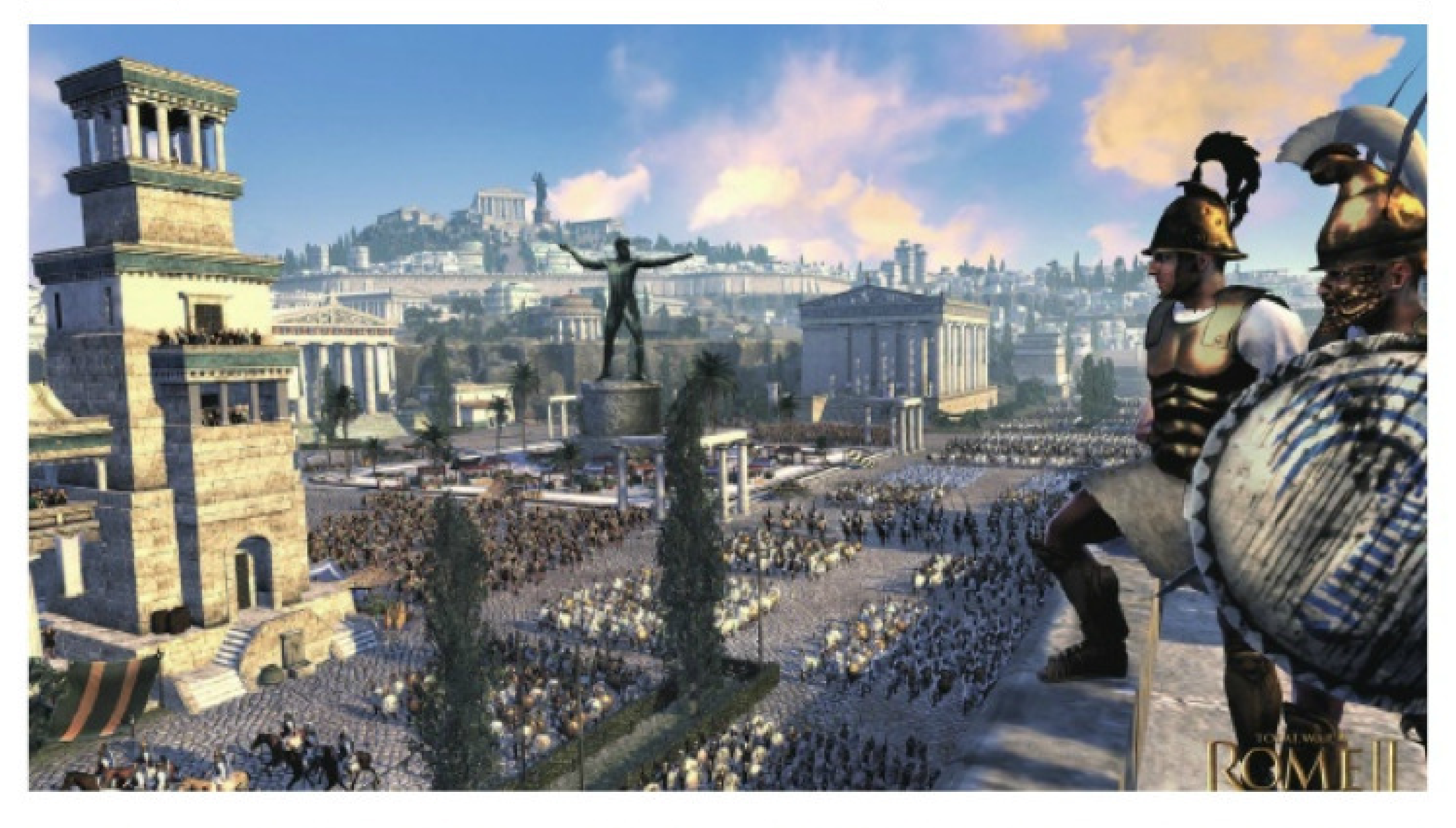
由于两大东家的强大影响力和诸多免费功能的宣传作用，易信很快在搜索榜上达到了第2的位置。喜欢尝鲜的朋友在第一时间进行了尝试，指出了目前存在的一些问题：微信味儿太浓、短信发送和接收延时非常严重、电话留言功能不能使用等。

当然我们也需要看到，电信推出这样一款产品其实是顶着自家“语音、短信”收入可能会受到巨大冲击的压力，显然这次是要“干一票大的”！我们也期待未来的易信能在功能方面更加趋于完美，为市场带来一股新鲜力量。

热门PC游戏TOPTEN

投票地址：http://www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	软件名称	投票数
1	轩辕剑6	2555
2	古剑奇谭2	2499
3	仙剑奇侠传五前传	2441
4	真三国无双6	1881
5	生化危机6	1821
6	三国志12	1662
7	古墓丽影9	1301
8	文明5	1158
9	罗马2：全面战争	1009
10	拳皇13	1001



数据来源：

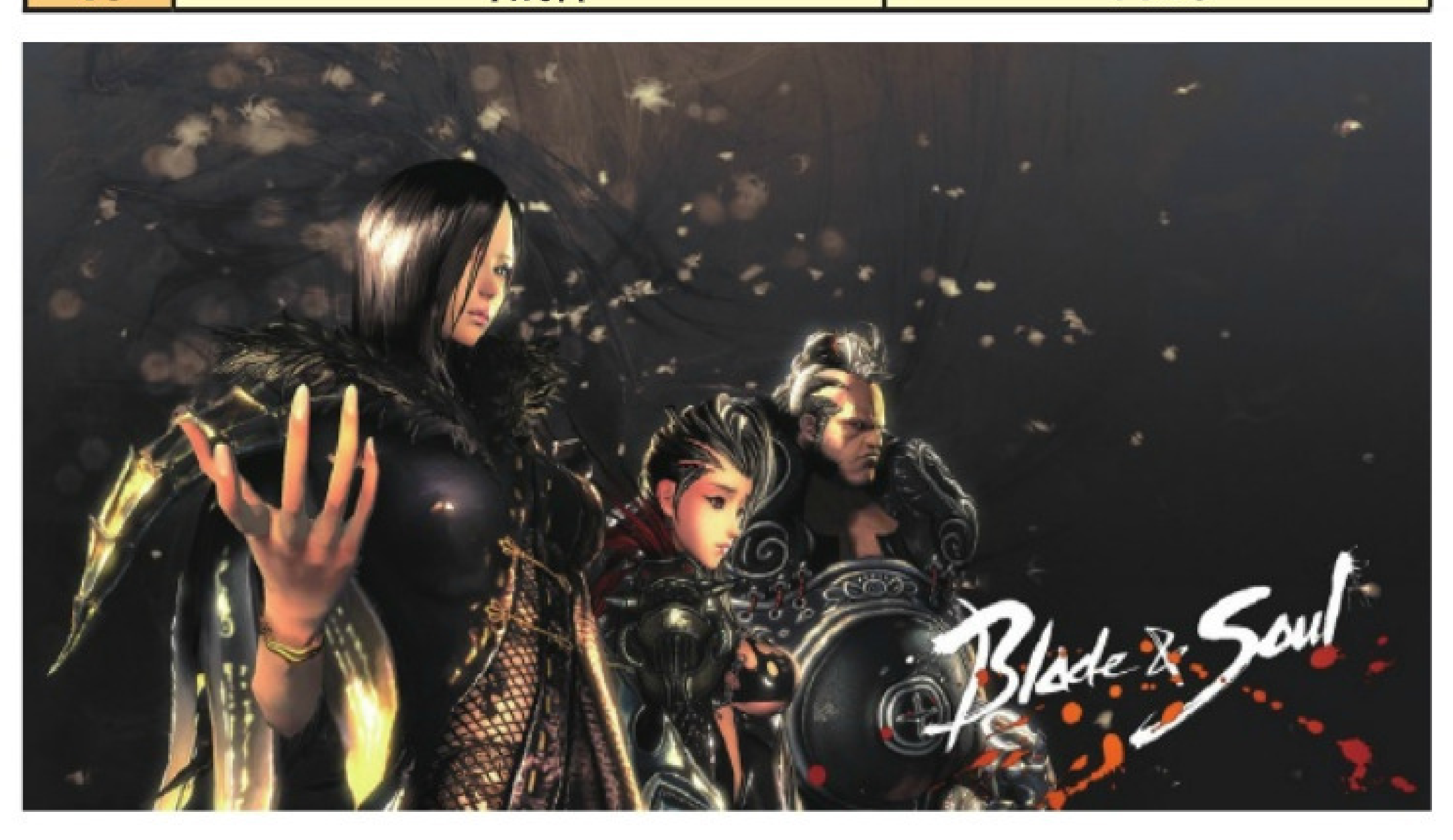
《大众软件》读者投票·2013年8月

编辑点评：

时值9月，学生党带着对暑假“双剑”的回忆迎来忙碌的开学季，而工作党则指望着中秋与国庆假期利用休假时间试玩秋季新品大作。在两股力量共同的作用力之下，本期榜单呈现出国产游戏高位坚挺、国外新作低位竞争的局面。暑假期间推出的《轩辕剑6》《古剑奇谭2》等作品凭借游戏充足的话题性保持在关注榜的前几位。有关国产游戏的话题成为相关爱好者开学之后最好的谈资，大家总有说不完的话题。

另一方面，定于今年秋季发售的欧美新作如《刺客信条4》《罗马2：全面战争》等游戏尚未露面就已经赢得众多玩家的关注，相信随着游戏正式发售，这些游戏的讨论会变得更多，人气水涨船高也是情理之中。总体而言，从榜单可以看到时如今被关注的游戏大多数都是拥有数代续作的系列品牌，全新的游戏作品似乎已经比较难在短时间内赢得广泛的关注了。

《大众软件》网络游戏关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	魔兽世界	2411
2	英雄联盟	2230
3	剑灵	2211
4	剑侠情缘网络版3	2118
5	地下城与勇士	2116
6	DOTA2	1988
7	梦幻西游2	1866
8	坦克世界	1752
9	激战2	1245
10	斗战神	1123



数据来源：

《大众软件》读者投票·2013年8月

编辑点评：

开学季的到来对本期网游榜单的影响可谓不小。随着学生党作息时间的改变，除了《魔兽世界》依然坚挺地占据网游榜首位之外，大部分角色扮演类网游关注度都有所下滑，相比之下，可利用碎片时间快节奏的休闲竞技类游戏则重新开始升温。随着宿舍室友纷纷回归，“五人开黑”的战斗又要再度打响。

今年9月，除了高人气的老牌网游继续受到关注之外，腾讯、网易与空中网的一些新作游戏也受到玩家普遍关注。网游厂商一直都在着手推出新的游戏作品吸引玩家目光，而以《剑灵》为代表的新作网游加入了越来越多的动作与操作成分，着力在游戏传统的打怪升级模式中加入更多的调味剂让游戏的升级过程不再那么枯燥。这也许是未来的MMORPG得以与休闲竞技类网游相抗衡的筹码。至少从现在看MMORPG依然拥有很坚实的玩家基础，说它衰落还为时尚早。

2013年 大众软件 征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本**面向大众的电脑科普类刊物**，创刊于1995年，2002年入选**国家"期刊方阵"**，被国家新闻出版署评为**社会效益和经济效益双突出的"双效期刊"**。《大众软件》专注于电脑、数码应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大的电脑、数码爱好者提供全面服务。

针对不同的阅读需求，《大众软件》在上下刊和中刊实行了区别性的报道方式。其中上下刊注重综合覆盖，内容包括热点应用/游戏重磅专题报道、时新电子产品评测、网络新潮趋势推介、游戏及背景文化讲解等，并利用产业专题栏目对业界热点事件进行评论性报道；中刊专注于游戏报道，面向游戏玩家与爱好者，内容全面涉及游戏前瞻、评论、攻略、小说、访谈、深度专题报道等。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：《大众软件》杂志社
收款人地址：北京市100143信箱103分箱
邮编：100143　　汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）
乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。
370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。
联系人：陈小姐　联系电话：010-88135623　88118588-8000
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。



《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日、8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。

01 上旬刊

02 中旬刊

03 下旬刊

04 ?

大众软件上旬刊

新鲜的软、硬件介绍与应用，独具时效性的中国游戏报道。

大众软件中旬刊

翔实的全球游戏资讯，独具深度的游戏历史与文化专题。

大众软件下旬刊

全面的手机与平板电脑应用与娱乐，独具价值的移动生活指南。

大众软件……

大众软件全新媒介紧张筹划中，敬请期待。

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为广大电脑爱好者提供全面服务。

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行

单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元。



大众软件果然棒

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博

@大众软件果然棒 与我们互动。

邮发代号：82-726

定价：¥10.00元（已划去） 本期特惠价：¥7.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN